㊖PCエンジン11月号増刊



1992年11月10日発行 第4巻第13号通巻49号平成元年7月7日第三種郵便物認可

# マルカツ 勝メガドライブ

vol.2
650yen



## 独走スクープ。巻頭特報

コナミT.M.N.T.でメガドラ参入
シャイニング・フォースII
ラングリッサーII
ロードス島戦記
3×3EYES
ミッキー&ドナルド
ファンタシースターIV

## NEW SOFT

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
ロードブラスター
三國志III
アネット～再び～
ベアナックルII

## HOW TO WIN

ヴィクセン357
ブラックホールアサルト
エアーマネジメント
チキチキボーイズ

## COMICS

ラングリッサー外伝

## ぶ厚い2大付録

[付録1]スタートから中盤までマップ大公開
**ランドストーカー** スーパーガイドブック 全44ページ

[付録2]保存版 マップ12まで完全攻略
**ダーク・ウィザード** 独占攻略本 PARTII



11月21日
全世界
同時発売
●相棒が登場。
●2人プレイ可能。
●プレイは2モード。
●新しいテクニックも登場!
●Zoneが増えた、容量倍増!
SONIC 2
THE HEDGEHOG
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
11月21日発売　価格未定
©1992 SEGA
ゲームギア版も
同時発売!!
画面はハメコミ合成です。
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所　〒140　東京都品川区東品川1-31-5　電話03(3742)7068　お客様サービスセンター
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ


ランドストーカー オリジナルシングルCD をもれなくプレゼント
スペシャル予約キャンペーン実施中!!
三次元のゲームシーンが新たなる冒険の扉を開いた。
LANDSTALKER
バーチャルアドベンチャー
ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
行方不明のお宝「キング・ノールの財宝」を求めて、メルカトル島に今、着いたところだ。なんたってオレさまの仕事はトレジャーハンター、つまり“宝探し”ってわけだからな。名前はライル。そして一緒に旅する相棒が、このプチデビルのフライデー。ところで、オレたち同様に財宝のありかを探っているヤツがいるようだ。まっ、同業者に横取りされてもしょうがねえから、島の住人から情報を集めるとすっか…。さァて、どこから始めっかな。
○「冒険の記録なら きふはいらん
いつでもじゆうに記録できるが どうだね?
DDS 520
Diamond Shaped Dimension System
16メガ
バッテリーバックアップ
※DDS520：菱型で構成された3次元空間システム
10月30日発売予定
8,700円（税別・標準小売価格）
©1992 SEGA CLIMAX/SONIC
MEGA DRIVE
ランドストーカーオリジナルCDもビクター音楽産業株より12月16日発売2500円（税込）
スペシャル予約キャンペーン
販売店店頭にある予約キャンペーンはがきに店頭印と必要事項を記入して応募すると、予約者全員に“オリジナルシングルCD”をプレゼントします。申込締切：1992年10月29日（当日消印有効）
©SEGA
SEGA
株式会社セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

㊖PCエンジン11月号増刊

# 勝メガドライブ

1992.11
Vol.2
発行／角川書店

## CONTENTS



COVER
illustration●結城信輝
art direction●グァバモリオカ
logo design●高木和雄［AR＋DA］

### 独走スクープ 巻頭特報!!

最新情報を徹底追跡!!











ドトウの2大付録

1

スタートから中盤までのマップ大公開!

# ランドストーカー スーパーガイドブック

2

# ダーク・ウィザード ～蘇りし闇の魔導士～

マップ12まで完全攻略!



## NEW GAME REPORT








## HOW TO WIN








## GAME DATA

| | |
|---|---|
| ▭ | ROMカートリッジ（数字はメガ数） |
| CD | CDロム |
| BU | バックアップ対応 |
| ACT | アクション |
| AVG | アドベンチャー |
| PZG | パズル |
| RPG | ロールプレイング |
| SLG | シミュレーション |
| SPG | スポーツ |
| STG | シューティング |
| ETC | その他 |

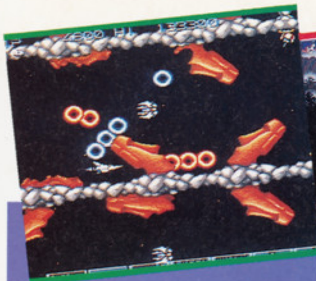
## 〈GAME INDEX〉

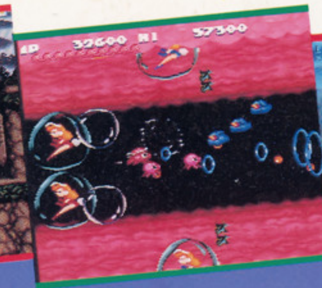


## VIP ROOM



## COMIC






独走スクープ

# 巻頭特報!!

ついに ついに ついに

# コナミMD（メガドライブ）決定!

**ゲーム界の老舗（しにせ）コナミが、いよいよMD用ゲーム開発に着手。突然の**




コナミといえば『グラディウス』や『ツインビー』などのタイトルで、ゲーム界を席捲（せっけん）してきた超大手メーカー。そのコナミが突如メガドライブ市場への参入を表明した！　はたして、なぜいまの時期に参入なのか？　スタッフに直撃インタビューしてみたぞ。

「社内では突然決まったわけではなく、昨年の11月ごろから、話はあったんです。ただPCエンジンにも参入したばかりで、さすがに同時参入はできません。そこでメガドライブの方はジックリ開発体制を整え、今回の発表となったわけです」（常務取締役今井氏 写真右）

なるほど、水面下で参入準備は着々と進められていたわけだ。ここまで発表を待ったというのは、いいかげんなカタチでの発表は絶対にしたくないという、コナミさんの真剣な気持ちの表れ。参入するだけでも大ニュースなのに、ここまで気合いを入れているとなると、

## ここが気になる コナミへの4つの質問

### Q1 MDオリジナルのソフトはでるの？

A：第１弾の『T.M.N.T.』は移植版ですが、これはジェネシスのことも考え、まずは世界的に知名度のあるものを出したかったから。今後はオリジナルが中心となります。メガドライブしか遊べないゲームがドンドンでますので、期待してください。



⬅ジェネシスでは、『T.M.N.T.』と同時に、この『タイニートゥーン』も発売される。メガドライブ独自の展開にも期待しよう。

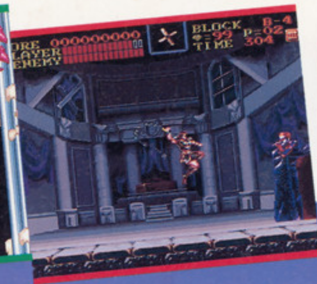
### Q2 これまでの名作の移植予定は？

A：『グラディウス』などに代表される作品については、正直な話、いまさらって感じかな。しかししばらく状況を見た状態で移植の要望の声があまりにも高いのでしたら、これは無視するわけにはいきませんからね。ユーザーの方の希望しだいです。



⬅コナミには、この『グラディウスII』他、忘れられぬ名作がいくつもある。どうしても移植してほしい人は手紙を書くべし。





# 参入!

## ビッグニュースの真相を探る!

今後の展開が俄然（がぜん）楽しみになってくる。そこで気になってくるのが、発売予定ソフトのラインナップだ。

「まず第1弾は『T.M.N.T.』で発売は年末ごろ。いちおう、その後は未定ですが、目安として2カ月に1本のペースで新作を出していきたいと思っています。開発していくソフトは、いずれも世界のゲーマーに通用する作品にしてみせますよ」(開発部統括部長 桐田氏写真左) 周知のとおり、海外では『ジェネシス』というメガドラと同スペックのゲーム機が発売されている。つまりコナミはメガドラ、ジェネシス双方でソフトを発売していき、世界を制覇して（?）しまおうという壮大な構想を持っているのだ。

これまでファンの期待どおりの作品をつくってきたコナミ。今度はメガドラでファンの期待以上の作品をつくろうと、燃えている。

## 数々の名作に続け!

コナミMD 第1弾

# T.M.N.T.

ティーンエイジ ミュータント ニンジャ タートルズ

[redacted]

| ACT | コナミ／12月25日発売／6,800円 | 8M |
|---|---|---|

海外で大人気のアニメ『T.M.N.T.』が原作。4人の亀忍者が暴れまくる痛快無比のアクションゲームだ。世界征服を企む悪の総師〝シュレッダー〟から巨大な力を持つ秘法〝ハイパーストーン〟を奪いかえすため、多彩な技を駆使して突き進んで行くのだ。2人協力プレイが超アツイぞ。



⬆2人同時プレイも可能。愛用の武器を手に、進めタートルズ!



⬆各ステージには個性豊かな敵が登場。面の最後にボスがいるぞ。



## アメリカン・アクションがMDで爆発!

## Q3 新作アーケードの移植はどうなる?

A：メガドライブのユーザーはアーケードゲームが好きな方が多いようですね。こちらの方の移植に関しては、いまのところなんともいえませんが、どちらにせよユーザーの方々の要望しだいということになるでしょうか。希望があったらいってください。



⬆移植の要望が高いアーケード版の『ゼクゼクス』。あの超迫力、超美麗グラフィックが、メガドラで見れる日はくるのか。

## Q4 MEGA-CDに関する戦略は?

A：メガCDには、非常に関心をいだいています。具体的なプランはまだいえませんが、もし、うちがCDを使ったゲームをだすとしたら、これまでのゲームづくりのノウハウを結集した超大作になることはまちがいありません。期待してください。



⬆PCエンジンのCDロム版で発売が予定されている『スナッチャー』。はたしてメガCD版の処女作はどんな作品に?

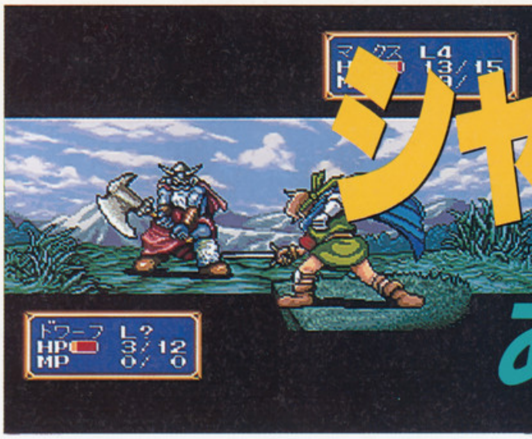
## コナミの看板娘 早坂さんのおことば



「えっ、わたしもなんかしゃべるんですかぁ〜」(といつになく真剣な? 表情)「ユーザーのみなさん、長いことお待たせしました。めでたくメガドラ参入が決まり、わたしも忙しくなりそうですが、くじけずにがんばりますので、ゲーム買ってくださいね。虎ノ門の新しい仕事場で、心機一転こんどはメガドラ同様世界の早坂をめざしますので応援して下さい」。(笑)

独走スクープ

# 巻頭特報!!




# シャイニング・フ

## あの名作RPGが

## 待望の続編が登場!!

# シャイニング・フォースⅡ

| RPG | セガ／発売日未定／価格未定 | ?M |
|---|---|---|

お待ちかね、あの『シャイニング・フォース』の続編の製作がついに発表されたぞ！発売は来年に入ってからとのことで、詳しいことはもう少し先になりそう。そこで、(株)ソニックへのインタビューをもとに、㊕メガドライブ編集部が気になるポイントを予想してみたぞ!!

### ストーリーや舞台は？

大枠の世界観は前作と同じだけど、お話の舞台(場所)は別のものになる。ストーリーも前作のような〝一本道〞的なものにはならないとのことだ。



⬅舞台は変わっても、あくまで「続編」。さて、具体的には…？

### 登場人物はどうなる？

基本的にはすべてオリジナル。ただ前作のキャラに関係した人物や、前作のキャラ自身がひょっこり顔を出す可能性は大だぞ！




⬅どんなキャラが再登場するのか、とても気になるよね。

### ゲームシステムは？

ゲームシステムに関しては「かなり変わる」とのご返事。前作の基本的ラインは押さえながら、より自由度の高いシステムになりそうだ。



⬅好評だった戦闘システムにも、新しい要素が加わるらしいぞ。



(株)ソニック代表取締役

## 高橋宏之氏 直撃インタビュー

「前作は、正直いって70%ぐらいの満足度だったんですけど、今回は、ぼく自身100%満足のいくものをと考えています。システムやお話は変わりますけど、どこかに『シャイニング～』の〝匂い〞を残すような作りにしたいですね。グラフィックも実際に見てもらえれば、力の入り具合いを感じてもらえるでしょうし、映像メディアに対応できるようなものを、ということでスタッフにもお願いしてあるんです。とにかく期待しててください。」

## Ⅱ 外伝 2つの関係は…？

今回発表されたキャラクターのグラフィックは、すべて『～外伝』に登場するキャラ。でも、なかには『～Ⅱ』に登場するものもいるかもしれない、とのことだから、ファンならば両方プレイしなければおさまらない!?



⬆「～外伝」で登場するシド。そういえば、前作のあの人と感じが似ているけど…？




⬅「仲間のなかには、ガーディアナに関係する人もいるかも？」とのこと。

  ●とくにことわりのない写真は、前作のものです。

(G・G版)

# オースII&外伝

## ふたたびキミの前に！

いよいよ始動!!

# シャイニング・フォース外伝
## ～シナリオ1～

| RPG | セガ／12月18日発売／5,500円 | 4M B-U |
|---|---|---|

## G・G用オリジナル3部作の幕開けだ!!

さて、『～外伝』のほうは、なんとゲームギア版！　これで、いつでも好きな場所で『シャイニング・フォース』を楽しむことができるぞ。ストーリーや舞台はもちろんオリジナル。しかも『～外伝』は3部作になる予定で、今回はそのスタートを飾る作品ってワケ。こちらも期待大だね！



⬅魔導士かな？　強力な魔法は健在？

ウェンディ



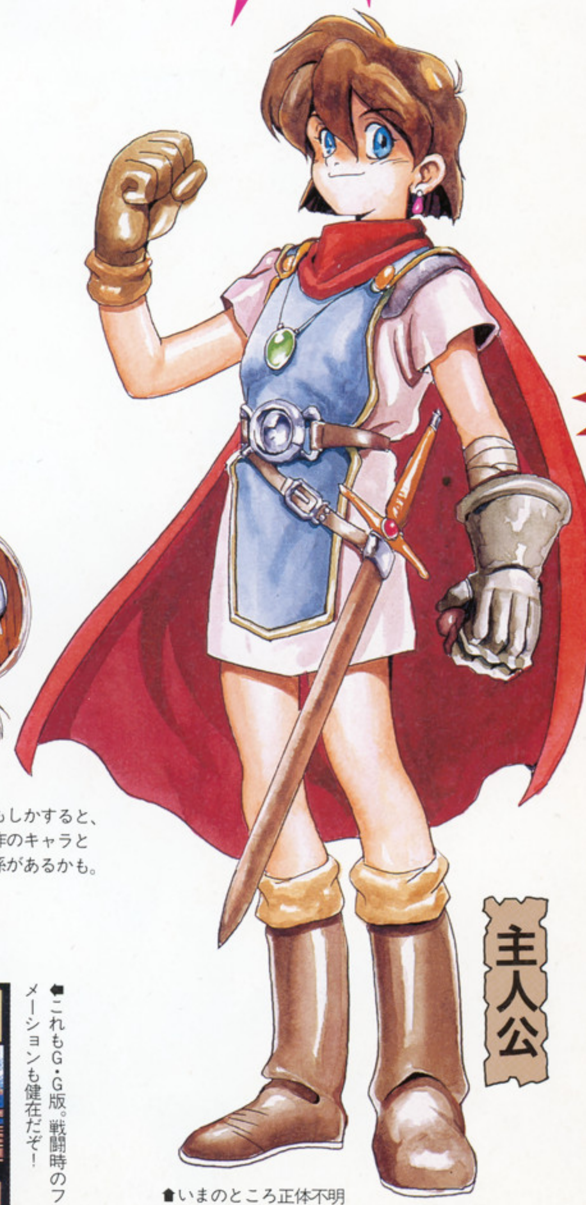
⬅見かけは怖そうだけど、頼もしい味方だ。

獣人



⬅もしかすると、前作のキャラと関係があるかも。

アピス



主人公

⬆いまのところ正体不明の主人公。なかなか元気そうな感じのキャラだね。

### メガドライブ版に負けない戦闘シーンを初公開!!




⬅G・G版の画面写真。思考ルーチンの改良で敵の行動がよりリアルに！




⬅これもG・G版。戦闘時のフルアニメーションも健在だぞ！

独走スクープ 巻頭特報!!

# ラングリッサーII

| シミュレーションRPG | メサイヤ／発売日未定／価格未定 | 8M | B-U |
|---|---|---|---|

## キャラクター&ストーリー編　『II』のヒロインはなんと

『II』の舞台は前作のおよそ20年後で、主人公はレディンとクリスの息子だっていうことは、前号を読んでくれた人はもう知ってるよね？

今回の取材では、前号に引き続き新情報を入手したぞ。クリスに替わる新たなヒロインは、ナームとランスの娘だというのだ。これには、㊋メガドライブvol.1（8月5日発売）に掲載されたコミック、「ラングリッサー外伝」の影響が、かなり強いらしい。くわしくは、メサイヤ高田氏のコメントを読んでもらいたい。

ほかの新情報としては、光の剣と闇の剣がストーリーの要（かなめ）になるらしいという話もある。

「オープニングで光の剣と闇の剣が両側から飛んできて、真ん中でカキーンと合わさったら、カッコイイと思いません？」（メサイヤ開発）

こんな話を聞くと、早く画面が見たくなっちゃうよね？



## 本誌掲載のコミックが『II』に影響を…!




「ラングリッサー外伝」
（㊋メガドライブvol.1掲載）

⬆8月5日に発売された㊋メガドライブvol.1に掲載された読み切りのコミック。記憶を失ったランスと旅に出ていたナームが再会するが……。作画は臣士れい。資料・協力メサイヤ。

# Ⅱ

## 緊急続報第2弾!!

キャラクター&ストーリー編
ゲームシステム編

7月に続いて、10月22日にも再販が決まった『ラングリッサー』。根強い人気の『Ⅰ』に負けじと『Ⅱ』の前人気もうなぎのぼり。今回も"キャラクター&ストーリー編"と"ゲームシステム編"に分けて『ラングⅡ』の新情報をバッチリ押さえてるぞ!!

## ナームとランスの娘!!






### メサイヤ高田氏のコメント

「ナームとランスの件ですか？　じつはあのマンガを開発の人間みんなが気に入っちゃいまして…。まだストーリーが固まってなかったもんですから、この設定はもらっちゃおう！　ということになったんですよ。でもあのマンガ、ちょっと恥ずかしいですね(笑)」。



⬆『ラングⅡ』のディレクターさんだ。

## 気になる開発状況は…？

さて開発状況（9月25日現在）だが、システムがほぼ決定し、いまストーリーを固めている段階だそうだ。まだ実作業にはいっていないため、開発度は数字では言えないとのこと。

ちなみに、現在8メガということで開発は進んでいるが、8メガだとすべてのアイデアを入れるのは、かなりつらいらしい。価格を気にしなければ12メガでやりたいということなのだが……。ここはひとつ、読者のみんなでセガ（メサイヤじゃないよ）に投書しよう。セガの協力があれば、メサイヤだってソフトの価格を下げられるからね。

ところで12メガになった場合、やりたいことを開発チームから聞いたぞ。①協力して魔法をかけられるようになる。②ドラキュラなどが傭兵を噛むと傭兵が敵になる。③昼と夜がある。④キャラに表情がつくようになる。⑤主人公の名前をつけ変えられる。⑥何ターンかじっとしていてかかる魔法がある。

なんとか実現して欲しいよね!!




⬆『シャイニング・フォース』(セガ)。12メガで8,700円。『ラングⅡ』も12メガあれば…。

独走スクープ巻頭特報!!

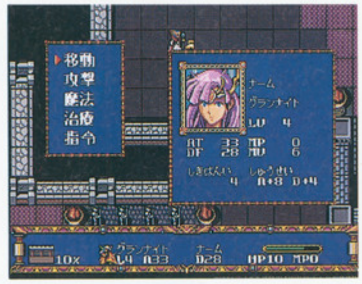
# ゲームシステム編　クラスチェンジのシステムが大幅にパワーアッ

## 1 クラスチェンジをしても覚えた魔法は忘れなくなった!!

『Ⅱ』ではクラスチェンジのシステムを大幅にパワーアップすることが決定!!　前作同様、レベル10でクラスチェンジができることに変わりはないが、前のクラスの属性をかなり強く引き継ぐようになったのだ。

具体的には、魔法を使えるクラスから魔法を使えないクラスへクラスチェンジした場合、前のクラスで覚えた魔法はそのまま使用できてしまうというわけ。さらに、攻撃力、防御力、マジックポイントは、クラスチェンジのたびにプラスされるようになったのだ。ということは、同じクラスでもプレイヤーによって、まったくちがうパラメーターになる可能性があるということになる。魔法を使えるグランナイトなんていうのもいいかもね。

### 前作では……




⬆前作では、すべてのパラメーターがクラスごとに決まっていた。

**クラスチェンジによってプラスされるパラメーター**

AT（攻撃力）、DF（防御力）、MP（マジックポイント）

**クラスごとに決められているパラメーター**

移動形態（水兵、飛行兵など）、攻撃形態、MV（移動力）、CR（指揮範囲）、A＋（攻撃力修正）、D＋（防御力修正）、雇える傭兵の種類と最大数

### 基本4段階プラス隠しクラスに…

前号の発表どおり、クラスチェンジは4段階に決定。さらに、いくつかの隠しクラスもあるそうだ。前作ではクラスチェンジは基本的には3段階で、クラスの選択も二者択一だった。これに比べると、かなり自由度の幅が広がったよね。右のチャートを見てもらえばわかるけど、ファイター系だけでもこんなにあるのだ。ちなみに、プレイヤーキャラの一番最初のクラスは、ファイター、ウォーロック、クレリックの3タイプの予定とのこと。

**クラスチェンジ（ファイター系）の例**

- ファイター
  - ナイト
  - ウォーロック
    - ユニコーンナイト
    - ロード
    - マジックナイト
      - ペガサスナイト …？
      - グランナイト
      - パラディン …？
      - キング

※このクラスチェンジのチャートはあくまでも例です。完成版では変更される可能性があります。

## 2 傭兵システムは前号の発表どおりになりそう

傭兵システムについても、前号の発表どおりになりそうだ。傭兵の種類の大幅アップ、持ち越し、レベルアップ、クラスチェンジ、部隊内での傭兵の混在など、すでに盛りこまれることが決定している。ただし、クラスチェンジについては1回だけとのこと。また、ゲームの後半ではクラスチェンジ後の傭兵と同じレベルの兵士が雇えるようになっている。これは傭兵が1人死んだだけでリセットという事態を防ぐためらしい。もちろん、この兵士は1人あたりの値段も高くなるぞ。

さらに、指揮官のクラスによって傭兵の種類だけでなく、雇える人数の上限も変わってくるのだ。

### 相性と地形でユニットの強さが変わる

前作にあった3すくみ（エルフはホースマンに強いがソルジャーに弱いなど）はなくなり、ユニットの相性と地形で強さが変わるようになった。例えば騎兵は平地では強いが、城内や山地では移動力と攻撃力が減少するし、飛行ユニットは弓兵に弱いし、弓兵は防衛力が低く、接近戦に弱いなど、戦略性が高くなったのだ。



⬆城内では騎兵が役に立たなくなるかもね……。

**弓兵が変わる!!**

今回から弓兵は間接攻撃ができるようになり、その分接近戦に弱くなった。また弓兵の種類も何種類かあるらしいぞ。



⬅戦闘シーンは、スクロールする可能性が。

## 3 新クラス 召喚魔術士とは？

前作になかった、まったく新しいクラスとして召喚魔術士の登場が決定している。特徴としては、異世界から魔物を召喚したり、魔物を合成してより強い魔物を造ることができるのだ。敵にまわすと手強そうだけど、味方にはぜひ欲しいクラスのひとつだね。

ちなみに召喚魔術士の種類は、ネクロマンサーとサモナーの2種類あって、互いに召喚できる魔物の種類などに違いがあるようだ。



⬅合成シーンはどうなる!?　写真はSFCの『真・女神転生』。

# プ! 同じクラスでも過程によって能力が大幅にちがってくるぞ!!

## 4 手加減システム導入!

前作では弱いキャラはなかなか敵が倒せず苦労したよね。でも今回は大丈夫。戦闘中Ⓑボタンを押している間は、味方は攻撃を止めてくれるのだ。これを使えば敵のHPを1にして、とどめを弱いユニットにささせるなんていうことが可能になるぞ。でも、敵は攻撃を止めてくれないので注意が必要だ。また、弓や魔法といった間接攻撃は手加減することはできないぞ。



⬅Ⓑボタンを押している間は攻撃を止めるぞ。

## 5 魔法に属性が…

『Ⅱ』では魔法が属性分けされたぞ。たとえば、アンデッドは火系の魔法に弱いとか、水中にひそむ敵には雷系の魔法が効くなど、相手によって使い分けが必要になったのだ。さらに、前作にない魔法として、1ターン後に効果を発揮するタイプの魔法がある。このタイプの魔法は強力だが相手に逃げられやすいといった欠点があるため、かなり考えて使わないと、うまくいかないぞ。

## 6 HPに加えMPも回復する!

前作では待機することによって回復するのはＨＰだけだったよね。でも今回からはＭＰも回復するようになったのだ。1回の待機でＨＰは3、ＭＰは1だが、ＭＰの回復がなかった前作に比べるとこの差はデカイぞ。

ちなみにＨＰの最大値は指揮官、傭兵ともに「10」に統一。指揮官だけは「20」にしようかという話もあったそうだが、わかりにくいということで「10」に統一されたとのこと。

## 7 アイテムの売買ができるショップ

前作で、アイテムがもっと欲しいと思った人って、けっこういるはず。『Ⅱ』ではアイテムの数がキャラクターの人数より多くなるので、選択の幅が広がるぞ。さらに、傭兵を雇うときのメニュー画面で、アイテムの売買ができるようになるのだ。傭兵を多く雇うか、アイテムを買って指揮官のパワーアップをするか、キミの判断ひとつで戦局が大きく変わるぞ。そして今回は、メニュー画面でアイテムの効果がキチンとわかるようになっているのだ。前作の欠点も押さえているね。



⬆この画面でアイテムの売買ができるようになるはず。

## 8 ついに登場、"重傷システム"

前号で発表したとおり、HPが0になったキャラクターは、そのシナリオのみ参加できなくなるだけで、次のシナリオから復活できるぞ。これは重傷を負ったため、次のシナリオから出るという理屈らしい。ただし、ハンデとしてミッションクリアEXPがもらえなくなるうえ、そのシナリオで経験値がかせげなくなるので、ちょっとキツイかもね…。ちなみに、傭兵や召喚モンスターはHPが0になると死んでしまうぞ。



⬅死ななくなるのは残念という声も多いが……。

### なぜキャラが死ななくなったか…

どうしてキャラが死ななくなったのか？ そのワケを『ラングⅡ』のディレクターである、メサイヤの高田氏に聞いてみたぞ。

「キャラが死ぬかもしれないという設定で作ると、イベントが軽くなっちゃうんですよね。前作では、後半レディンと会話していたのは〝兵士〟だけだったでしょ（笑）」。

う〜ん、いわれてみれば…。

## 『ラングⅡ』アイデア募集&キャラクター人気コンテスト



前号で告知したアイデア募集&キャラ人気コンテストは、応募総数こそ少なかったものの、一枚一枚のクオリティがとっても高かったぞ。ハガキや封書は、すべてメサイヤの『ラングⅡ』開発スタッフに届けたから安心してね。ちなみに人気コンテストの方は、ナームがトップ。続いてランスといったところかな。レディンやクリスのファンは、もっとハガキを出すように!!

アイデア募集&キャラ人気コンテストは今号でも受け付けるので、下記のあて先まで送ってね。



➡左から、広報の菊池さん、プログラマーの大矢さん、ディレクターの高田さん。お気に入りの物を持ってもらったぞ。しかも、この写真にはヒントが……。

## 『ラング』ファンのための読者ページ、次号よりスタート!!

読者の圧倒的な支持に応えるべく、次号から〝ラングファンクラブ（仮称）〟がスタート。ついては、イラストやおたよりはもちろんのこと、コーナータイトルを大募集しちゃうぞ。下記のあて先まで送ってね。




⬅福岡県 吉川智子サン がんばれクリスファン!



## 応募のあて先

アイデア募集とキャラ人気コンテストは、それぞれの係へ。〝ラングファンクラブ（仮称）〟へのおたより&タイトル募集は、「ラングファンクラブ」あてに送ってください。

独走スクープ

# 巻頭特報!!

# 香港発動!




## 聖魔伝説3×

| RPG | セガ／12月発売予定／価格未定 |
|---|---|

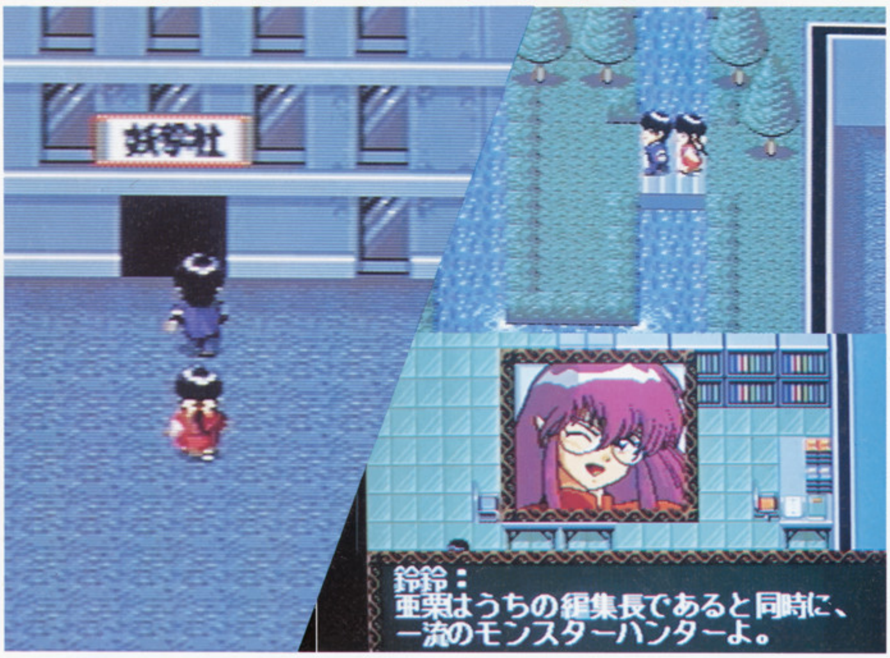


# これがゲームのスタート画面だ！ 3EYES

ついに、ゲームスタート画面が公開された！　場所は香港、パイが人間になるための秘法の手がかりを知っている、陳亜栗というモンスターハンターを探すのが最初のクエストなのだ。同時にわかったコマンドの謎やクエストの進み方、新連載の聖魔様通信など今回も盛りだくさんに、ぶちまかしてみよぉ！

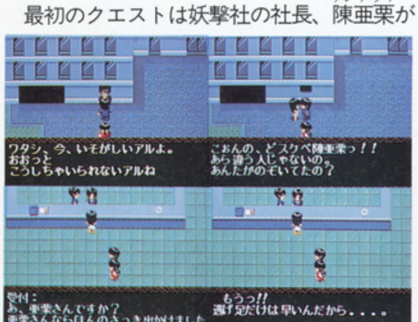
独走スクープ巻頭特報!!

# 香港妖撃




とうとう明らかになった『3×3 EYES』の町画面とコマンド、ゲーム中メインの町となる香港。知っている人も多いと思うけど、原作では主人公の八雲は、香港の妖撃社というモンスターハントを仕事とする会社の社員になるのだ。ストーリーは原作者の高田裕三先生の監修済みで、基本は原作＋それにRPG的な味付けってことだから、当然妖撃社も登場するし、おなじみのメンバーも仲間になるはず。先の展開がはやく知りたいよね！

最初のクエストは妖撃社の社長、陳亜栗が風呂場をのぞいているところから始まる。話しかけると〝いそがしいから〟とどこかに行ってしまうのだ。その亜栗が次の日にもなっても帰ってこない。そこで妖撃社の副社長、李鈴鈴と一緒に、亜栗を捜しに行くことになるのだ。はたして亜栗はどうなってしまったのだろうか？　九龍教という宗教はいったいなんなのか？　謎が謎を呼んだまま今回のCDはそこまでしかプレイできなかった…。く〜。この後原作通りなら、金持ちの黄夫人や退魔師の龍さんが登場するはずだけど…。




⬆香港でいちばん最初のイベント。えっ？　のぞきをしてたのが陳亜栗だったなんて…。




⬆妖撃社内部。様々な情報が手に入る。メインのクエストもだいたいここから始まるのだろう。

## 妖撃社は妖魔退治のプロである

## ゲーム進行

### ●オープニングアニメ

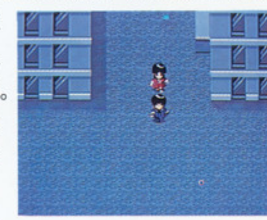
アニメは八雲が无（不死身の妖怪）になるまで。原作だと1巻の第1話分。「きみを必ず人間にしてあげるよ」でゲームスタート。



➡アニメ。八雲の父、藤井教授とパイ。

### ●香港MAPに八雲登場

人化の法を求めて香港にやってきた八雲とパイ、ここが冒険の始まりなのだ。とりあえず妖撃社の陳亜栗という人を捜しだそう。話を聞くのは普通のRPGと変わらない。香港の町を歩き回るのだ！



⬆スタートはここから。香港の商店街の入り口にあたる。パイと2人。



⬆建物や商店街などは近づくとカパッと屋根が取れてしまう。シャイニングフォースな感じ。




⬆香港お店屋さん各種。武器屋に道具屋、RPGの決まりものはおさえてある。病院もあるし。

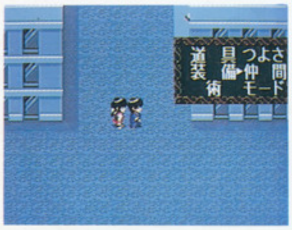
★最新速報！　声優さんリスト：パイ（三只眼）・林原めぐみ：八雲・辻谷耕史：鬼眼王・井上和彦：鈴鈴・折笠愛：ジェイク・田中秀幸：ベナレス・小杉十郎太：呪鬼・永井一郎：黄夫人・滝沢久美子：藤井教授・西村知道：スティーブ龍・銀河万丈：ハズラットハーン・西村智博：グプター・速見圭：ゲイバーのママ・小野健一：美星・渡辺久美子：サティ・三石琴乃：ガルガ・古田信幸：ナバルバ・高木渉：妖魔・森川智之：執事・中博史

## 仲間コマンド

パーティ同志で相談する仲間コマンド。ゲームに詰まったらこれだ！

『3×3 EYES』の特徴のひとつである、仲間コマンド。このコマンドを使うと、八雲(やくも)がパーティ内のメンバーに話しかけて、シナリオのヒントや情報をもらうことができるのだ。これさえあれば、謎なんかで詰まっても安心だよね。

仲間コマンドのもうひとつの役目は、個性豊かなパーティメンバーのセリフが聞けるということ。無意味に怒る鈴鈴(リンリン)さんとか、すぐおなかがへるパイ、すぐ眠くなるパイ、勘違いする美星(メイシン)と話せるなんて…考えただけで楽しみ。







⬆うんうん、そうねぇ。パイちゃんは眠いのねぇ。

## 戦　闘

正面向きとサイドビュー。時間のかかるサイドビューはカットもできる。




⬆サイドビューで戦闘。ダッと駆け出してビシッと敵を倒す。

戦闘は正面向きのモンスターでコマンドを入力、サイドビューのアニメで結果を見ることができる。戦闘なんか速い方がいい！　という人には当然ON、OFFのスイッチがついているから大丈夫だよ。大事な戦闘ではアニメON、それ以外ではアニメOFFという感じで使いわけちゃおう。

**一般術** 一般術は、ドラクエの呪文のようにレベルアップと共におぼえていく。3×3 EYESの世界の基本は香港だから術名も漢字になるだろう。ファイアの魔法なら、火炎（トホホ、そのまま）なんて感じかな。1人最大16の術を獲得する。

**特殊術** 一般術と違い特徴的なのがこの特殊術。八雲(やくも)が憶える獣魔術(じゅうまじゅつ)（土牙(トオチャオ)、光牙(コアンヤア)）や、パイの妖魔召喚（紅娘(ホンニャン)、タクヒ）、鈴鈴(リンリン)さんや美星(メイシン)の必殺技（旋風脚(せんぷうきゃく)など）が、これにあたる。サイドビューシーンでの効果がハデなだけでなく、術名をしゃべったりするらしいぞ。1人最大8つをイベントなどで獲得。







⬆正面向きモンスターでの戦闘も可能。いわゆるドラクエタイプ。

## ストーリー

原作主体のストーリーを細かくチェック！　パイはどうなるのか？

ストーリーは原作＋RPG的な要素で再編成されている。とはいえ「高田先生監修ですから原作が生きてます」（開発HEAVEN氏談）というように、原作の要素が色濃く残っているのは確実。
ゲームをプレイするときは原作を読んでおくと、キャラの関係などで悩まなくていいかもしれない。現に今回明らかにされた香港のクエストでも知っていると、ウシシと笑える部分がかなりあった。

●ストーリー：八雲(やくも)はひょんなことからパイに命を助けられ、不死身の妖魔、无(ウー)となる。3×3 EYESは八雲(やくも)とパイが人間に戻るための、戦いと冒険のお話である。







⬆タイトルにも出ている、「人間の像」。序盤はこれを追って冒険するのか？




⬆敵の中ボスの呪鬼くん。彼も原作で登場するキャラクター。

## ダンジョン

世界をまたにかけたモンスターハント。ダンジョンは妖魔でいっぱい。

ダンジョンは見おろしの型。今回のCDに入っていた九龍城(ガウローゼン)のダンジョンのように、実際に存在するものも何カ所かあるらしい。九龍城は香港の犯罪の巣窟、魔窟とまで呼ばれた所なのだ。
ひょっとしたら世界中の洞窟や遺跡を冒険して飛び回ることになるのだろうか？



⬆九龍城地下。下水道らしくちょっと汚らしい。はたしてここで何が？



# 大判明！ 3×3EYESはこんなゲームだ

## ポイント1 マルチクエスト




➡マルチなクエスト。クリアしなくてもエンディングは見れる。これはイカスぜ！




➡香港島かぁ…。ってことは、マカオでカジノのマルチクエストもあるのかなあ？

ゲームスタート → オープニングアニメ → メインクエスト① → マルチクエスト / マルチクエスト → メインクエスト② → エンディング

**オープニングアニメ**
今の所、アニメは全部で30分程度だそうだ。それにしても原作の第1話をまるまるアニメだなんて…スゴイよね。オープニングからもう、圧倒的！　なのだ。

メインとメインの間に、何本かのマルチクエストが入ってくる。マルチはプレイしてもしなくてもエンディングを見ることができる。マルチエンディングとは違うので注意。

ゲームをスタートするとオープニングアニメが始まって、香港からプレイ開始になることまではよくわかったけど、その後はどうなっているのか？　そこでゲーム全体のシナリオの流れをまとめたのが上の図。

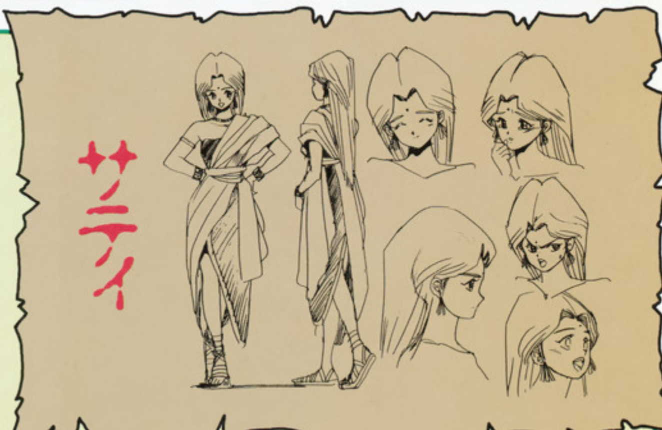
絶対にクリアしないといけないメインクエスト①と②。その間にいくつかのマルチクエストと呼ばれる小クエストがあるのだ。この小クエストは基本的にクリアまでの時間が短いものばかり。プレイしてもしなくても、クリアしてもしなくてもメインのイベントには関係してこないらしい。中にはメインのお話が進むと無くなってしまうものまであるのだ。ストーリーが進むたび、細かいチェックが必要になるのかもしれない。

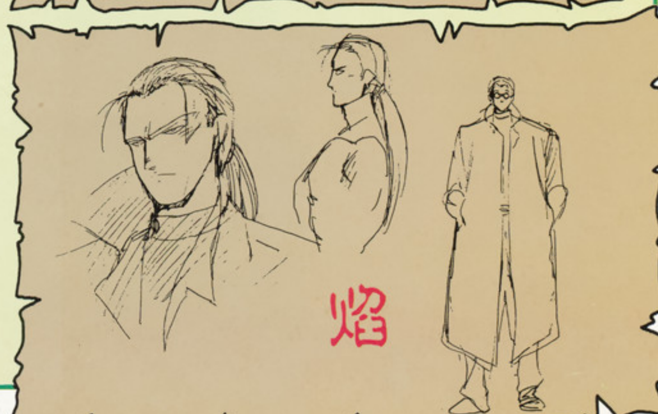
無くなってしまうイベントというと、最近のRPGではスーパーファミコンの『ロマンシングサ・ガ』が有名だけど、『3×3 EYES』では、どうやってその辺が表現されるのか楽しみだよね。

## ポイント2 NPC

プレイヤーがコントロールできるキャラには3種類ある。まずメインキャラ。八雲(やくも)やパイ、美星(メイシン)に鈴鈴(リンリン)などの、原作を読めばこいつらは操作できるだろうと想像ができる人たちである。次にNPC。戦闘に参加してくれるんだけど、操作ができない。装備を外せない。そして最後がNNPC。戦闘に参加せず、プレイヤーの後ろをくっついて歩くだけのキャラ。この3種類のキャラが入り乱れて、クエストが進んでいく。

現在わかっているのは、メインキャラが八雲、パイ、美星(メイシン)、鈴鈴(リンリン)。NPCがサティと焔(エン)のみ。





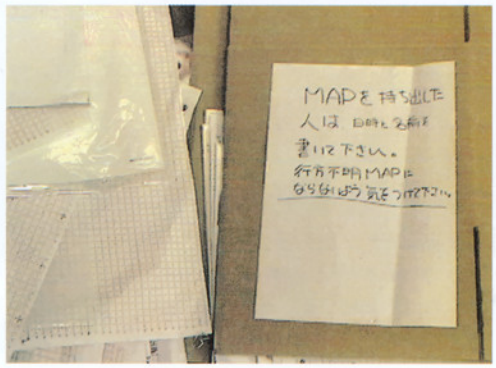

聖魔伝説 3×3EYES ファンクラブ

# 聖魔様通信




## セガ開発部直撃インタビューなのね!!




⬅そぉかぁ〜MAPがなくなるのかぁ…。事実一度行方不明が出たそうだ。

——では突然なんですが…現在の進行状況ってどんなもんなんでしょう？

HEAVEN氏（以後、H。敬称略）：え〜とですね、企画はストーリーの詰め、デザインはアニメを終わり、戦闘関係も95%は完成、現在はMAPの残りを作業中ってとこですか。

PALKO氏（以後、P）：この後の部分部分をつなげる作業がたいへんなんですよ。

——そういえば、ダンジョンにサイドビューがあるっていうのはどこにいったんですか？

2人ともギクッ……。やばい…取材班は『ダーク・ウィザード』の時の失敗を思いだした。（第2付録P35参照）。

H：いやぁ痛いところをついてきますねぇ。おじさん1本ぬ○れた、いや取られちゃったな。

——ヒーキッツイギャグですねぇ。

P：はぁ……………。

H：あのですね、サイドビューダンジョンは無くなりました。理由は…理由は…時間とか、人間とか、いろいろあるんだい！　あるんだよぉぉぃ（涙）。

——あ…Hさんどうしたんですか？　時間とか人間とかに、なにか悪い思い出でもあるんですか？

H：グスグス。

——でも大丈夫ですよ。サザンは人気あるから。「むぅねにぃのこぉる〜」ってそれはサザンオールスターズ。

ドワッハハハハハハ（場内爆笑の渦。その渦に巻かれて取材班退場。）

——うわーありがとうございましたぁ。

H＆P：どうもぉぉぉぉぉ。

「このインタビューは後半にフィクションがまじっています。14行めまでは真実」




失礼しました〜〜す

### スタッフプロフィール



★★HEAVEN氏★★
さすらいのゲームデザイナー。実は○○の、○○を作った。スゴイのかスゴクないのかよくわからない人。



★★PALKO氏★★
企画担当。過去の作品は、「スーパー忍」「ストライダー飛竜」。RPGは初体験、うふっ…ごめんなさい。




イラスト・岩瀬さとみ

## 次号から続々新コーナー登場!!

- ゲームで活躍してほしいキャラ
- コミックの“あの”シーンはゲームにいれてほしい
- 大予想!! NPC編・ストーリー編

さてインタビューはとんでもなく終わってしまいましたが、この聖魔様通信は『聖魔伝説3×3 EYES』を応援するコーナーです。左にかいてある通り、読者のみんなと楽しい頁を作っていきたいなぁ（希望）。とりあえずなんでもいいから（3×3に関係することなら）ハガキを下さい。おもしろかったりキレイだったりしたらバンバン載せちゃうぞ。開発者のみなさんへの質問もOKよ。

**おたよりまってるよん**

このコーナーでは熱烈にハガキを募集中。掲載された人にはイカシたプレゼントを準備中。楽しみにしててね。
あて先は〒162　東京都新宿区新小川町1－14　NAOビル　マルカツMD　「聖魔様通信」係まで。

独走スクープ

巻頭特報!!

# ファンタシースタ

RPG | セガ／発売日未定／価格未定 | ? | BU

## 1 写真の4人について教えてください!!

「写真の4人がメインキャラなのは確かですが、ちょっとまだ教えられないですね。ただ、左から2番目の人物が主人公であるということと、右から2番目の人物が〝ネイ〟じゃないということは、まちがいないですよ」（セガ開発）。

なるほど。ところで、いちばん右側の人物は、『Ⅲ』にでてきた〝シーレーン〟に似ているような気がするんですけど…。もしかして、プロトタイプシーレーンとか？

「！　ご想像におまかせします(笑)。いずれ、ストーリーを公開できるようになれば、わかりますよ」(同)。

う～ん、怪しいなぁ。けっこう図星だったりして……。



⬅シリーズになじみのある人物がそのまま登場することはない、とのこと。ということは…。

## 2 現在の開発状況は？

「企画が終わって、ゲームの画面を作る段階ですね。ようやく、画面が動き始めたというところです。ただ、まだまだ変更の可能性があるので、お見せできないんですが…」(同)。




⬆主人公のうしろにある星はデゾリス星とのこと。今度はデゾリス星から始まる!?

ということはストーリーはもう固まっていると？

「はい。ですが、これから実際に作っていく上で、変更される可能性はあると思います」(同)。

何%というところですか？

「まだ10%ぐらいですね」(同)。

## 3 新しいシステムとしてはどんなものが…

「あります。ありますけど、まだ秘密です。今回は容量が大きい（8メガ以上）ので、いままでのシリーズで、できなかったことがやれたらいいなあと思っています」(同)。

具体的な話になりますが、〝隠しアイテム〟なんかを入れる予定は？

「はっきりとはいえませんが、ほかのRPGで良いといわれているものは導入していく方針です」(同)。う～ん、期待しよう!!

## 4 ストーリーはどんな感じになる？

「『Ⅰ』と『Ⅱ』の直接あとにくるお話です。つまり、『Ⅰ』と『Ⅱ』を過去の歴史として持った世界が舞台ということです」(同)。




⬆『Ⅱ』で消滅してしまったパルマ星のかわりに新しい惑星が出てくるのか!?

ということは舞台となる惑星はモタビアとデゾリスだけですか？

「2つじゃさびしいでしょう（笑）」(同)。

## 5 ダンジョンは3Dではないそうですが…

「そうです。容量の問題ですね。色を変えるだけとか、パターン数を省いたりすれば可能なんですが、それじゃさびしいでしょう。それに、テキストタイプのＲＰＧなら３Ｄより、２Ｄの方がプレイしやすいというのもあります」(同)。

## 6 パーティは最大何人？

「パーティは最大５人です。もちろん入れ替えもあります。パーティに関わる人数は『Ⅱ』より多いですが、『Ⅱ』とちがってシナリオで入れ替わるようになります」(同)。

―Ⅳ

# セガ開発スタッフに10の質問!!

6月の〝おもちゃショー〟での突然の発表から、すでに4カ月。人気RPGシリーズの最新作ということもあって、メガドラユーザーの期待は高まる一方なのだが、なかなか新情報が出てこない。そこで、㊖メガドライブ編集部では、現在公開されている画面写真をもとに、『ファンタシースターⅣ』開発スタッフに直撃取材を試みたぞ!!

## 7 敵はどんなヤツらがでてくるのですか?

「『Ⅳ』の舞台は『Ⅱ』の世界にいちばん近くなります。したがって、出てくる敵は〝バイオモンスター系〟、〝メカ系〟、〝ファンタジー系〟の3種類がメインになるでしょう。もちろん、ダークファルスも出てきます。また、アルゴル太陽系が舞台ですから、「Ⅰ」、「Ⅱ」でおなじみの敵が出てくるかもしれません」(同)。



⬆「Ⅱ」の戦闘シーン。はたして「Ⅱ」にはどんな敵が出てくるのか?

## 8 乗りものやメカは?

「シリーズの伝統に乗っ取って考えれば、わかると思います。つまり、「Ⅰ」、「Ⅱ」の流れに乗っているものは出るということです。ただ「Ⅲ」のように、ロボットが変型したりすることはありません」(同)。



⬆「Ⅱ」のスペースシップ。「PS」シリーズには欠かせないよね。

## 9 戦闘シーンはどうなる?

「戦闘シーンは「Ⅱ」に「Ⅰ」の要素を盛りこんだものになります。つまり、背景があって「Ⅱ」なみのアニメーションをするということです」(同)。

ということは、マイキャラも画面に表示されるということですか?

「ベースになるのが「Ⅱ」であるということから考えれば、わかると思うんですが…」(同)。

なるほど。ところで、「Ⅱ」、「Ⅲ」ではオートバトルができるようになっていましたが、「Ⅳ」では〝AI〟を採用するなんていう話はないですか?

「……。さっきもいいましたが、ほかのRPGの良いところは導入していきます。としかいえないですね」(同)。

### 編集部の予想はこうだ!!

ファンタシースター



＋

ファンタシースターⅡ



＝

ファンタシースターⅣ
- ●背景がある
- ●アニメーションがとっても細かい
- ●パーティキャラの背中が見える

## 10 『ファンタシースター』シリーズを知らないユーザーへの対応は?

「そうですね、「ドラクエ」を初めてやった人が〝ロトの伝説〟を知らなくても自然にプレイできたように、「Ⅰ」～「Ⅲ」を知らなくても楽しめるゲームにするので安心してください」(同)。




⬆このグラフィックを描いたのは〝フェニックスりえ〟さん。




⬆これを描いたのは「Ⅱ」でおなじみの〝よしぼん〟さん。




⬆こちらは〝LOCKY☆P〟さんが描いたそうだ。

## 開発スタッフからひとこと

**フェニックスりえ氏**(プロジェクトリーダー)

グレードアップしたグラフィック、おもしろいシナリオ、かっこいいサウンドと、三拍子そろったRPGを作りますので、期待してください。よろしくお願いします!!
(今回はほかに企画・デザイン・グラフィックを手掛ける。代表作:「PS」キャラデザイン、フィールドデザインほか)

**よしぼん氏**(ストーリー原案、キャラデザインほか)

アニメ絵でごめんなさい(笑)。しばらくの間〝SPEC〟が遅れがちになりますが、その分ゲームの方をいいものにしますので期待してね。それと、ダンジョンは「Ⅱ」のようなことはないから安心してください。
(代表作:「PSⅡ」キャラデザイン、グラフィックほか)

**LOCKY☆P氏**(システム、メッセージ、フラグ)

わたしの担当は地味めなところなので、ちょっと見ただけではわからないと思います。その分しっかりと作りますので、じっくりと味わってほしいですね。
(代表作:「ゴーストバスターズ」、「パターゴルフ」、「対決コラムス」、「ペンギンランドMD」企画およびデザイン)

**L.C.氏**(戦闘システム、パラメーター管理ほか)

戦闘シーンは、ど派手でかっこよく、押さえるところは押さえたものにする予定です。でも、先はまだ長いので、息切れしないで待っててください。
(今回はほかにSF考証やグラフィックも手掛けている。代表作:「ソーサリアン」グラフィック、企画ほか)

## セガ宣伝部から

これを買わなきゃメガドライブを持っている意味がない!! と言われるぐらいすごいゲームにしようと、開発スタッフもがんばっています。期待して待っていてください。

(宣伝部　田中氏)

独走スクープ

# 巻頭特報!!

## ウルフ・チームが贈る壮大なストーリーの、SFファンタジーAVGの情報をキャッチ!

# Apros（アプロス）

**ウルフ・チームから重厚な世界観を持つAVG『アプロス』がパソコンゲームででることが決定。最近メガCDの話題作を連続して発表しているウルフだけに今後の展開から目が放せない!**

## 森木さんが描く美麗な絵を見よ!

個性豊かなキャラと重厚なメカが登場する『アプロス』は、独特の世界観を持ったSFファンタジーAVG。

ちなみに、右のイラストは、小説『アプロス』(ログアウトに連載中)でイラストを担当している森木靖泰さん（本誌「ゲーム大好き！」でおなじみ）によるもの。今回入手することができた資料は森木さんが描いた設定のごく一部でしかないけれど、『アプロス』ならではの独特な雰囲気は感じてもらえるはずだ。真紅の戦慄（バギナ・ブラゾーナ）という名の飛空装甲を自在に操るガリーカ・キーヒャ。彼女の腹ちがいの妹キースリン・テオフェル。天の巣と呼ばれる空中都市で虫たちに育てられた少女ムタア…。彼女たちがどんな活躍をするかいまから楽しみだね。『サンダーストームFX』や『タイムギャル』など、なにかとメガCD市場を賑（にぎ）わしているウルフだけに、これだけの世界観を持つ作品…メガCDへの移植も十分考えられそうだ。



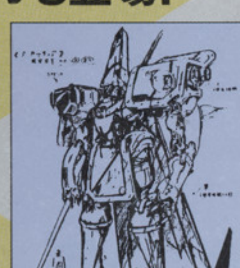




## 魅力たっぷりのメカも登場!



かっこいいメカがたくさん登場するのも魅力のひとつ。それぞれの飛空装甲（翼のあるロボット）には「黒い風車」といった名前がつけられているのだ。





# 続報 ロードス島戦記 いよいよ製作開始!!

RPG　セガ／発売日未定／価格未定

## 開発スタッフ結集合宿を直撃!!



⬅手前が工画堂のみなさん。奥の3人がグループSNEの人たちだ。



9月某日、セガの山中湖保養所にて、『ロードス』の開発スタッフが、合宿を行っているという情報をキャッチした㊙メガドライブ編集部では、さっそく新情報を得るべく取材を試みたぞ！　取材班を出迎えてくれたのは、シナリオを担当しているグループＳＮＥの高山さん、村川さん、小川さんと、開発プログラム担当でＰＣエンジン版も手がけた、工画堂スタジオの阿賀さん、今井さん、鹿角さんの６人。そこでわかったことは、角川書店の「ファンタジー王国Ｉ」に収録されている外伝「妖精界からの旅人」に登場したエスタスやカーラの部下など、他機種にはないキャラが登場するということ。



➡ゲーム中に取り上げるイベントを決めているのだ。よりよいものを作ろうとみんな真剣だ。

## スタッフ直撃インタビュー！



⬆グループＳＮＥの村川さん。

開発スタッフを代表してグループＳＮＥの村川さんと工画堂の阿賀さんにお話を聞いてみたぞ。村川さんは「戦闘は、従来のタクティカルコンバットに加え、重要と思われるシーンでは大タクティカルが展開します。これにより今までにない戦術性の高い戦闘を楽しむことができます。」また阿賀さんは「ＰＣエンジン版で、できなかったことをやりたいですね。ＲＰＧのバイブルになるような作品を目指しています」とのこと。



⬆工画堂スタジオの阿賀さん。

## ゲームは3部構成でデータの持ち越しも可能!?

メガＣＤ版『ロードス島戦記』が、全３部作構成なのは前回にお知らせしたが、新たに得た情報ではなんと、作品ごとにキャラクターのデータを持ち越すことが可能になったのだ。これはＰＣエンジン版にもない、家庭用のゲームマシンでは初の試みだ。これにより続編の第２部、第３部をプレイするのがより面白くなりそうだね。



⬅なんと極秘資料を入手！　画面構成や第2部の企画も……。

## ゲームデザイナー 高山浩の メイキング・オブ・ロードス日記



⬆「ロードス」といえばこの人だよね。

３泊４日に及んだこの合宿で、『メガＣＤ版ロードス島戦記』は早くも完成しました！　といっても、もちろんスタッフの頭の中での話ですが…、でも、このことはとても重要なことなんですよ。スタッフ全員が同じ夢を見ているということなんですから。あとは、その夢を実現するための作業をおこなうだけ（それが大変なんだってば！）。　以下次号！



独走スクープ

巻頭特報!!

メガドライブ用ソフト

ディズニーキャラクターシリーズ 第6弾

# アイ ラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジ



## アニメチックなアクションが美しい

ディズニーが生んだスーパーヒーロー、ミッキーマウスと、名（迷？）コミカルスター、ドナルドダックが、メガドライブでついに共演！　メガドライブ用ソフトとして、ミッキーにとっては４本め、ドナルドにとっては３本めの出演作品になるけれど、２人一緒は、初めて。

セガがこれまでリリースしてきた「ディズニーもの」は、どれも色使いの美しさと表情豊かでなめらかなアクションで高い評価を得てきたけれど、この『ふしぎなマジックボックス』も、そのコンセプトをしっかり受け継いでいる。フィールドにちりばめられた、あっと驚く小道具やトラップの数々が、ミッキーとドナルドのなめらかなアクションを彩（いろど）っているぞ。



おっとっと

⬇スプレーがとぎれる前に、すばやく渡ってしまおう。



ジャンプだ!!

⬆かわいいホチキスをバネがわりに、大ジャンプして進んでいこうね。

## おジャマキャラは魔法で、ねッ！

ミッキーとドナルドの行く手には、おジャマキャラがいっぱい…だけど、大丈夫！　２人は、魔法のスカーフを持っているからね。近づいてくるおジャマキャラに、タイミングよくスカーフをかぶせると、不思議なことに、花や鳥などに変わってしまうんだ。最初から使えるのは、このスカーフの魔法だけ。ラウンドをクリアするごとに、ミッキーとドナルドは、新しい魔法を覚えてくれるんだ。どんな魔法を覚えるかは、まだナイショ！　乞（こ）う、ご期待ってとこかな。

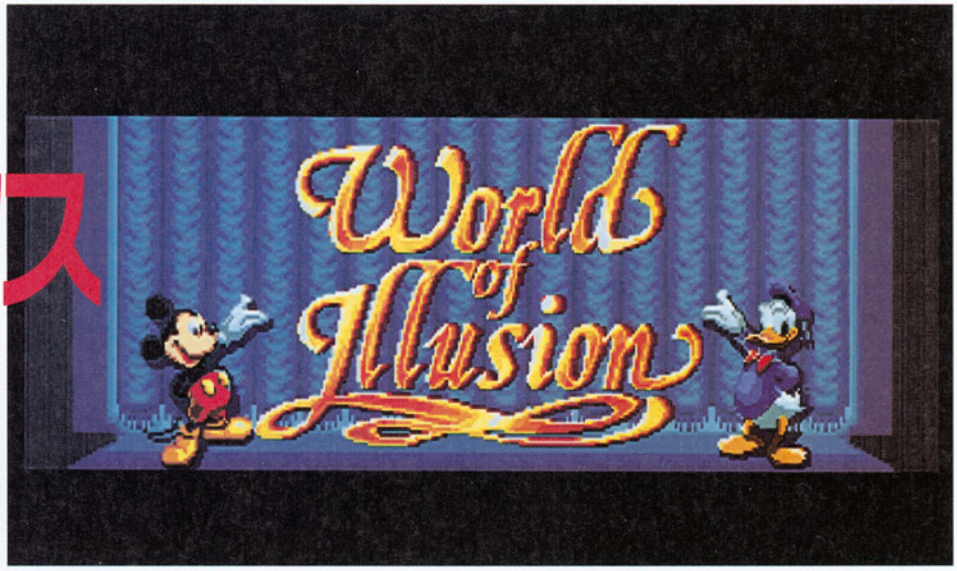
スカーフでひらーり



ミッキーと
ドナルドが共演する
夢のアクションゲーム

# ックボックス






| ACT | セガ／12月18日発売／6,800円（予） | 8M |
|---|---|---|

## ミッキーとドナルド、2人で力をあわせれば…

ミッキーとドナルドが力を合わせれば、冒険のスケールがどんどんふくらんでいくぞ。肩車すれば、1人じゃ届かない場所にあるアイテムが取れるかもしれないし、フィールドの上のほうに隠された新しいルートを見つけられるかもしれないしね。「ひも」を持っていれば、穴に落ちてしまっても、相棒に助けてもらうこともできちゃうぞ。詰まってしまったら、協力技を使ってみるのが、このゲームの基本といえそう。



⬆上に乗っているキャラクターがジャンプすると、もっと高いところにも手が届くようになる。

肩車は基本でしょ！





⬇➡トロッコは、息をあわせてジャンプしないと進んでくれないぞ。坂もイッキに上ってしまおう。

よいしょ

よいしょ

空の上はじゅうたんで



➡不安そうな顔のミッキーとドナルド。そんなに怖がらなくても大丈夫だよ!?

⬇シャボンに包まれて海底散歩なんて、魔法の世界ならでは。



2人の冒険の舞台となるのは、「魔法の世界」、つまり、どんな不思議なことが起こってもおかしくない世界なんだ。魔法のじゅうたんで空を飛んだり、しゃぼん玉の中に入って水中を探検したり……！　想像もつかないような不思議な世界で、ミッキーとドナルドがどんな活躍をしてくれるのか楽しみ。この2人が一緒なら、まさに火の中水の中、こわいものなしだよ……ね！

たとえ火の中水の中だよ!!



➡洞窟の奥では、何が待ちうけているんだろう。ワクワクしちゃう。

## 冒険の舞台は、さらに広がるのだ！

※画面は開発中のものです。



近視が治らないなんて、
誰が決めたのでしょう？
近視は決して遺伝なんかではないのです。
あなたの視力は今、いくつ？
0.01の方でも、1.0に回復可能です。
視力回復の本場アメリカで
65万人の眼を救い、
日本でもすでに23万人が
効果を体験ずみです。
朝晩20分、４週間で
あなたの眼に回復を!!




禁複製

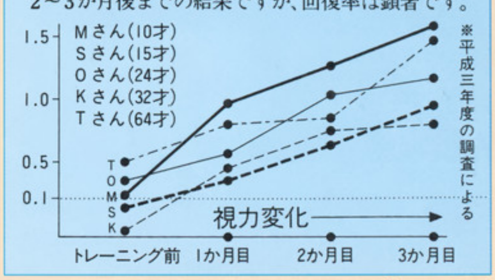
# 視力






## ●5人の会員のトレーニング結果…

下の表は、５人の会員のトレーニング結果です。10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、2～3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。




**とじ込みハガキを今すぐ、ポストへ！**

**案内書無料急送！**

当協会はしつこい勧誘やセールスで、ご迷惑をおかけすることは一切ございません。

お急ぎの方はお電話で **東京03(3318)6111**

## 「私たちがこのトレーニングを開発しました」



ユージン・クォーリー博士

★ユージン・クォーリー博士　カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★リチャード会長　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。




# 回復™ トレーニング講座

## 近視、乱視、遠視、老眼、あなたの眼の悩みは解消!!

## 毎日山のように寄せられるお便りの中から特に厳選した感謝の声です。

――原文のまま――

### 性格も以前より明るくなりました!



兵庫県
浅井若菜（6才）

今年小学校に入学し、視力のことも気にかけていましたが、このトレーニングを続けて2か月で右0.1左0.8だったものが右0.8左1.2に上がり、メガネをかけなくてもよくなりました。食事もバランスよく取れるよう心がけ、普段の生活の中でもポンピングを中心としたトレーニングをできるだけ取り入れるようにさせました。最近では学校も楽しく過ごせるようになり以前より明るくなったようです。(母より)

### ワズラワシサから解放された!



奈良県
田中清文（18才）

視力が左右とも0.1以下だったのですが、トレーニングを始めてから1か月で回復のきざしで一瞬、物がはっきり見えるフラッシュ現象が起こり、左0.8右1.0まで上がりました。食事にも気を付け、脂肪分をできるだけ取らないように心掛けました。学校の勉強もよくわかるようになり理解力もつきました。今ではメガネもぜんぜん使っていません。あのワズラワシサから解放されたと思うとうれしくてなりません。

### 乱視も矯正されました。



盛岡市
加藤敦志（33才）

1日1回という時もありますが、ふだんは毎日朝晩トレーニングをしています。始めて1か月でフラッシュ現象が起こるようになり、テレビがぼやけずにはっきり色あざやかに見えるようになりました。両眼共0.1でしたが、現在の視力は0.8でメガネをかけなくとも、全然平気です。パッチング、バランシングを多めにやったのが有効で乱視も矯正されたようです。

### コンタクトなしは快感です。



岩見沢市
三好みゆき（31才）

左0.06右0.04の視力だったので回復できるか不安でした。また仕事の忙しさでトレーニングが中途半端になったり――。しかし、職場や通勤時間に訓練をするよう努力して2週目あたりから、眼の疲れがとれ肩こりもなくなりました。続いてフラッシュ現象が必ず起きるようになり、今まで見えなかった駅の表示や時計などが見え、自信がつきました。コンタクトなしの仕事や読書ももうOKです。ありがとう!

### ふだんでもマッサージングを多めに。



千葉市
永山敦哉（19才）

新聞広告で、このトレーニングのことを知り朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました、ビクトリー・チャートの時にフラッシュ現象が時々起こるようになった頃からぐんぐん視力があがりはじめ2か月たった今では左眼0.2、右眼0.1だったのが0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。メガネはほとんど使っていませんが、ぜんぜん平気です。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。




# ビデオで蘇る新たなイース・ワールド

パソコンゲームとしてデビューし、さまざまな家庭用ゲームにも移植された日本ファルコムの大ヒットＲＰＧシリーズ『イース』。もちろんゲームだけでなく、コミック、小説、ＣＤなどでも人気を博しているのは、ゲームファンのキミならご存知のことと思う。そんな『イース』シリーズの中からゲーム版『II』のストーリーをビデオアニメ化したのが、12月に発売されるＯＶＡ『イース 天空の神殿 アドル＝クリスティンの冒険』だ。

すでに『Ｉ』のストーリーは、キングレコードよりＯＶＡ『イースＩ』として発売されているが、今作は角川メディア・オフィス、キングレコード、日本ファルコムの３社ががっちりトリオを組む形での製作体制がとられている。スタッフには、監督に渡部高志さん、脚本に千葉克彦さん、キャラクターデザインに西村博之さんというアニメ界屈指の面々を迎え、キャスティングも、アドル役に草尾毅さん、リリア役に三石琴乃さん、フィーナ役に高山みなみさん、レア役に本多知恵子さんと人気声優が勢ぞろい。前作を上回る完成度を目指して、制作は絶好調で進行中だ。

ＯＶＡ本編は全４巻構成。12月16日の第１巻発売を皮切りに、２か月のインターバルで順次発売される。魅力的なキャラクターたちが織りなす温かさと感動、そして奇想天外で壮大なストーリー…。ＯＶＡならではの新しい魅力に満ちたイース・ワールドを、タップリと味わってもらいたい。



⬇前作に続きアドル役を担当する草尾毅さん。アフレコ収録にも気合いが入る。



⬆ゲームファンに人気のリリア役は三石琴乃さん。

**イース 天空の神殿**

アドル＝クリスティンの冒険

**第１巻『失楽園』'92年12月16日発売**
**第２巻『世界果つるところ』'93年２月発売予定**
**第３巻『彷徨、そして迷走…』'93年４月発売予定**
**第４巻『運命の流れる中で』'93年６月発売予定**

各巻30分／全４巻／ステレオHIFI／定価＝各巻5,800円(税込)

## ファン必見! OVA完成記念イベント、全国3か所で開催!

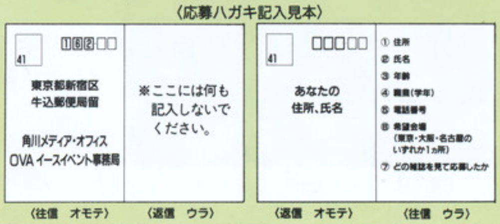
ＯＶＡ『イース 天空の神殿 アドル＝クリスティンの冒険』の完成を記念したイベントが開催される。会場は名古屋(11月３日)、大阪(11月15日)、東京(11月28日)の３カ所。当日は第１巻『失楽園』の先行試写をはじめ、ゲストによるトークショー、プレゼントコーナーなど、素敵な催しをたっぷり用意する予定だ。参加したい人は記入見本を参考に、必ず往復ハガキで応募してほしい。締切りは、名古屋が10月17日、大阪が10月24日、東京が11月５日で、それぞれ締切り日必着。抽選の結果はイベント開催日の１週間前までに応募者全員にお知らせする。なお、応募についての問い合わせにはお答えできないので、くれぐれも記入間違いのないように。

**名古屋会場　11月３日㈷　名古屋港湾会館　ゲスト＝三石琴乃、辻谷耕史** (交通＝地下鉄名城線名古屋港駅下車徒歩３分)

**大阪会場　11月15日㈰　森ノ宮ピロティホール　ゲスト＝三石琴乃、本多知恵子** (交通＝ＪＲ大阪環状線、地下鉄中央線森ノ宮駅下車すぐ)

**東京会場　11月28日㈯　天風会館　ゲスト＝草尾毅、三石琴乃** (交通＝地下鉄有楽町線護国寺駅下車徒歩１分)

〈応募ハガキ記入見本〉



# NEW GAME REPORT

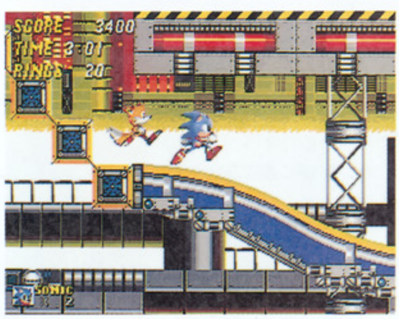
## スピーディーなアクションに感激
# ソニック・ザ・ヘッジホッグ2




ACT | セガ／11月24日発売／6,800円 | 8M

## 今度は相棒を連れて、あの音速野郎が突っ走る!!

前号ではなにかと謎の多かった『ソニック2』。そのぶんも含め今回はど〜んといっきに紹介しちゃおう。まずはソニックの相棒のテイルくん。女の子だという噂もあったが、じつは男の子だったのだ。ソニックに憧れていて、今回の冒険にくっついてきたみたいだぞ。だけどソニックにしてみれば〝勝手にすれば…〟って感じ。この2人がどんな冒険を繰り広げていくのか、いまから楽しみだね。発売までもうちょっとのしんぼうだ。




⬆ソニックのあとをどこまでもついてくるテイル。やっぱり1人よりも2人のほうが楽しいよね。

### 敵はまたしてもDr.エッグマン




⬆あっと驚くような攻撃を仕掛けてくるぞ。やたらにジャンプしないで攻撃パターンをよく見よう。

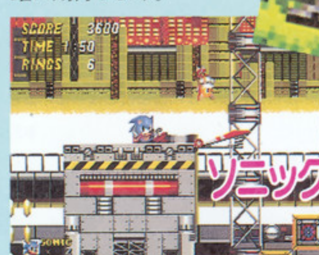
すべての生物に絶大なエネルギーを与えるカオスエメラルド。前作では、このカオスエメラルドを奪うため、さまざまなメカを使って攻撃を仕掛けてきたDr.エッグマン。まだ懲りてないようで、今回もさらに多彩なメカを操ってソニックたちに戦いを挑んでくるぞ。しかも、Dr.エッグマンは、〝デス・エッグ〟という強力な秘密兵器を開発しているらしい。いったいどんな兵器なのか？　そして、ソニックたちに勝ちめはあるのだろうか…。

### カワイイ相棒のテイルくん

テイルは、2本のしっぽを持つキツネ。回転ジャンプ、高速ダッシュなどソニックとまったく同じアクションができるぞ。テイルの活躍に期待しよう。

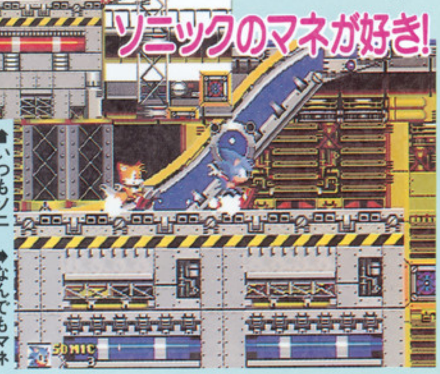


⬆ボクは男の子だよ。女の子じゃないぞ！




ソニックのマネが好き!

⬆いつもソニックと同じ行動をとろうとするヤツ。



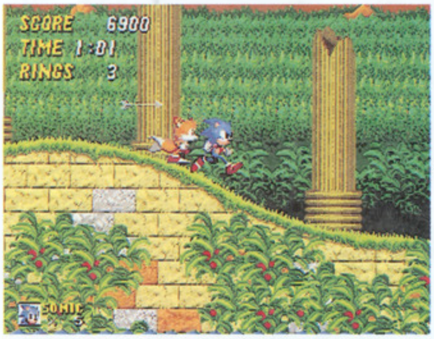
➡なんでもマネするので、いろいろためしてみよう。

# 注目の2人同時プレイ!! その真実とは…?

## 1P側のプレイ中に2P側から乱入!?

1P側でソニックを操作しているとき、テイルは、ただのオプションで、くっついてくるだけ。でも2P側にもコントローラーをつなげば、テイルが、操作できるようになるのだ。スタート時にどちらでプレイするかを選べるわけじゃないので、そこらへんを勘ちがいしないように。




⬆1P時はオプション的な存在だけど、うまく使えばかなり助けてくれるぞ。



⬆2本のしっぽをグルグル回し、ヘリコプターのように空から降りてくるのだ。それでもソニックに追いつかないときは、その状態で飛んでるぞ。

### スクロールアウトしちゃう。



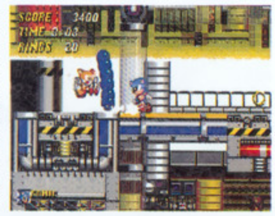

➡一歩出遅れてソニックにおいてかれちゃったときは…。




⬆ダメージを受けても点滅するだけで、リングはばらまかないのだ。

## こ〜んな遊び方もできるぞ!!

テイルが取ったアイテムやリングは、すべてソニックのもの。それに、テイルは無敵なので、敵にぶつかってもへっちゃらなのだ。これを利用すれば、こんな遊び方もできるぞ。

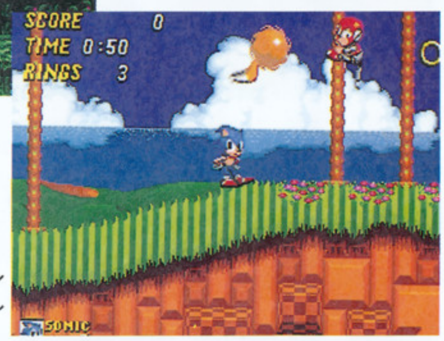



➡トラップにひっかかってもだいじょうぶ




⬆なにしろテイルは、無敵なので初心者の練習台にはピッタリの存在なのだ。

### テイル! 敵はまかせたぜ〜




➡反対にうまい人にテイルをまかせて、じゃんじゃん敵を倒してもらおう。

## 2分割画面の正体はVSモードだった。

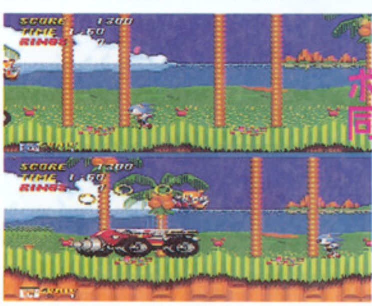
1Pのプレイ画面が2分割になると思いきや、2分割はVSモードだったのだ。このVSモードでは1Pがソニック、そして、2Pがテイルを操作することになるぞ。進行はというと、基本的にタイムアタック形式。何秒で1つのステージをゴールできるかってやつだ。でも早けりゃいいってもんじゃない。取ったリングの数も得点に加算されるから、リング集めも重要だぞ。スピード、テクニックがものをいうVSモードに乞うご期待!

### 画面は小さいが楽しさは2倍




⬆相手の進行状況もバッチリわかる2画面分割。ちょっとつぶれているが、動きは1Pのときとほとんど変わらないぞ。

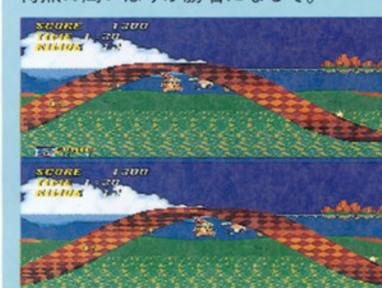
### ボスキャラも同じなのだ!




⬅ボスは共通の敵だけど、やっぱり先に倒したほうが有利。じゃんじゃん攻撃して、いっきに勝負をつけてしまおう。

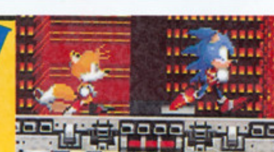
## VSモードのルール

フィールドは1Pでプレイしたときとまったく同じ場所が使われるぞ。そこで取ったリングの数や倒した敵の得点、それにクリア時間を競うのだ。全3ラウンドで2ラウンド先取。総合得点の高いほうが勝者になるぞ。




⬅すぐ後を追いかけていれば、相手がミスしたときにリングを横取りできるぞ。

次はゾーンの紹介だ!! 急げ!!



NEW GAME REPORT



# 再び野望に燃えるDrエッグマ

## EMERALD HILL ZONE

### ACT.1

前作のなごりの多いステージ。スピードをあげて、いっきに走り抜けると気持ちイイぞ。途中には新登場のナナメ方向にぶっとぶスプリングがあるので、何度も跳んで遊ぶのも楽しいぞ！　練習もかねていろんなキャラの動きを試してみるといいかもね。



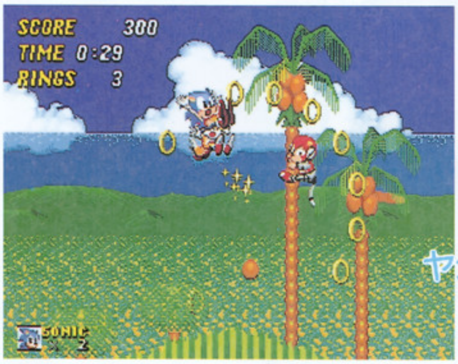

⬅回転ループの上に、無敵になれるアイテムが…。どうやって取るのかは、ナイショなのだ。




⬅これがナナメのスプリング、ビヨ～ンとジャンプできて気持ちいいぞ。




⬇ACT1が終了。リングとタイムボーナスが得点されるぞ。リング、100個集めればソニックが1UPするのだ。




**ヤシの実に注意**

⬅ヤシの木に登っているオサルが、ヤシの実をバンバン投げてくるぞ。

### ACT.2

早くも、このACTでDr.エッグマンとの初対決を迎えるのだ。リングをたくさん集めて対決に備えておこう。




⬆オサルの投げたヤシの実に当たり、針にグサリ！　代表的なヤラレパターンなので、よく覚えておこう。



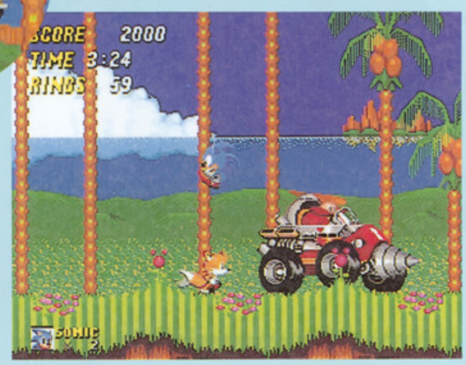

⬆ラセン状の道は加速して走らないと、ポトリと下に落ちちゃうぞ。下には敵がワンサカなのだ。




### 待ちかまえていたDr.エッグマン

ヘリコプターで登場し、地上のドリル戦車と合体。いきなり突進してくるぞ。でも攻撃はこの突進だけなので楽勝なのだ。

⬆おなじみの自家用車に乗って出現。

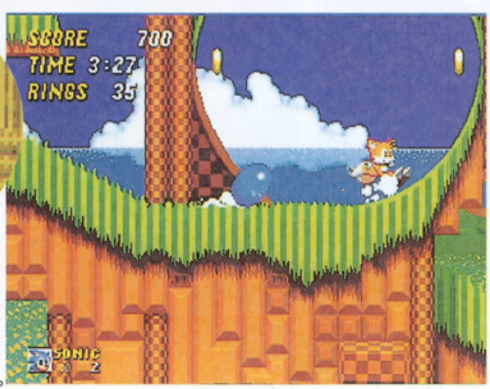



⬆敵は右に左に走り回るけど弱いから心配いらないぞ。

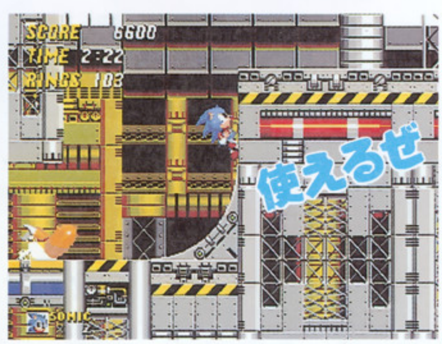
## 使い道いろいろの新技スーパースピンダッシュ




⬆その場で土煙をあげて加速するぞ。




➡十字ボタンの下を離してやれば、いっきに坂を登ってくれるのだ。




⬆こまったときのスーパースピンダッシュ。助走いらずでこんな坂なんてへっちゃらなのだ。

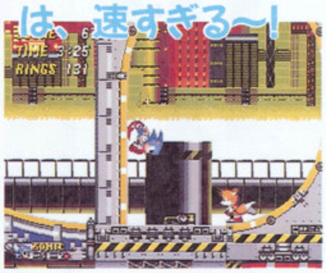
いろんな使い方ができるスーパースピンダッシュはソニック、テイルとも使用可能な新技。操作は簡単。十字ボタンの下を押しながら、ジャンプボタンを押す。そうするとキュイーンと回転し始めるから、十字ボタンの下を離すだけ。その場ですごい加速が得られるのだ。

# ンを今度こそこらしめるのだ!!

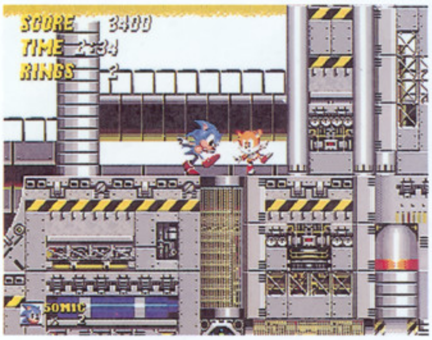


## CHEMICAL PLANT ZONE

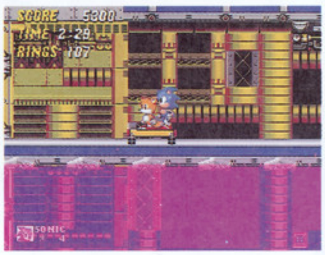
急な坂や1回転ループなどがたくさん用意されて、とにかく走りまくれるゾーンだ。ACT1は走っていればゴールインできるぞ。ACT2でも同じだが、敵が多くなるのでスピードの出しすぎに気をつけよう。




⬅垂直の壁をかけ下りるときのスピード感は最高なのだ。



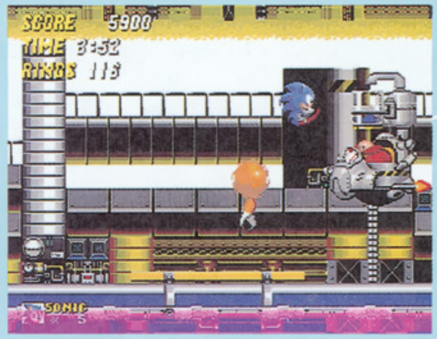
⬆なんだか2人の会話が聞こえてきそうだね。



➡エレベーターに乗った2人。この先にはいったい何が…。

## 今度は薬品で攻撃してくるぞ

貯水タンクを渡れば、そこにはDr.エッグマン。今度はミョーな薬品で攻撃してくるぞ。巨大なビンに薬品を溜めているときは何もしてこないが、薬品が溜まると、ばらまいてくる。もちろん当たればダメージになるので、溜めているときにジャンプで攻撃だ。



➡足場が狭いため、無駄なジャンプは絶対にしちゃダメだぞ。速戦即決でいこう。

## AQUATIC RUIN ZONE

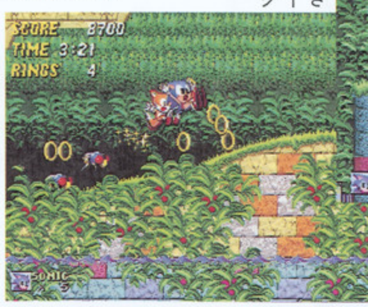
陸上と水中、どちらからでもゴールにたどりつけるが、安全なのは陸上だ。水中では動きが遅くなるし、息継ぎもしなくちゃいけないからね。

⬇色鮮やかで、まぶしいくらいのゾーンだ。



⬆顔のある柱を見たら"矢"に注意。突然撃ってくることもあるぞ。

⬇ハエに追い回され、2人でダメージ。急いでリングを拾わなきゃ。



### 水中はかなり危険



⬅動きが鈍くなるため、かなり危険。できるかぎり陸上を進もう。

### 息継ぎを忘れるな!



➡息継ぎができる泡の出るところが少ないので、息継ぎはこまめに。

## 巨大なハンマーで叩かれると思いきや…

巨大なハンマーは、画面両端の石柱を叩くためのもの。Dr.エッグマンが石柱を叩くと、中から矢が飛び出してきて、ソニックたちに襲いかかってくるのだ。



⬅"矢"が飛び出してきたら、まず避けて攻撃のチャンスを待とう。



ジャンプだ!

⬆反対側の石柱に"矢"が突き刺さったら、それを足場にジャンプして攻撃だ。

## いまだ謎につつまれたボーナスステージとは…

もちろん今回の『ソニック2』にもボーナスステージはあるし、カオスエメラルドも存在する。それに7つのカオスエメラルドを集めるとスーパーソニックになることができる…らしいのだ。なにぶんまだ開発途中なので、どう変わるかはわからないけど、とにかく今までにないスゴいものになりそう。続報が入れば次回にでも紹介するので絶対に見逃すな。

**続報を待て!**

## 1800年の時をへて英雄たちがよみがえる



# 三國志III

| SLG | 光栄／11月8日発売／14,800円 | 12M B・U |
|---|---|---|

## ファン待望の最新作いよいよメガドライブに登場!!

光栄の最新作『三國志Ⅲ』が、はやくもメガドラでリリースされるのだ。パソコン版ではすでに発売されているので、移植されるのを待ち望んでいた人も多いことだろう。気になるシステムは、前作からの流れを踏襲しつつ、さらにバージョンアップされているところも随所にみられる。今までとはひと味もふた味もちがうぞ。『三國志Ⅲ』で、英雄たちともに戦いの荒野に繰りだすのだ。



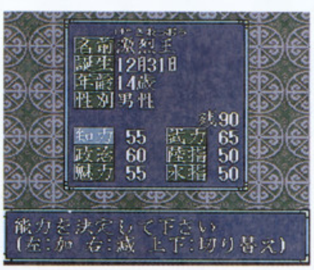
⬅武将の能力が、より重要になったぞ。




⬅他国からの使者がきたときの演出もこりまくりなのだ。

## 新君主8人と武将60人を自由に登録!!

前作からのバージョンアップとして特筆すべき点はやはり武将登録だろう。なぜなら新君主は8人、配下になる武将は60人まで登録可能なのだ。好きな名前をつければより楽しくプレイできるぞ。



⬅新君主パラメーターで大事なのはやっぱり魅力かな。



⬆名前は漢字で入力できるようになった。

### 顔のバリエーションも豊富なのだ



⬆選べる顔は君主用と武将用に別れている。そのバリエーションは男女合わせて76種類もあるのだ。

## より洗練された戦闘システム

戦闘は、平面画面でのHEX戦を一新し、斜め上から見下ろした斬新なものになったぞ。これによって町並みや城壁などが立体的に表現され、現実味あふれる戦いができるようになったのだ。従来のHEX戦とは、またちがう戦闘を満喫できるぞ。




⬅城のまわりには城壁があって、門を破らないと中に入れないぞ。

## 4つの官職で役割がちがうぞ

人材登用などで配下になった武将は、なにかしらの官職につけなければならない。官職には、軍師、将軍、文官、武官の4種類があって、武将の能力しだいで自由に任命したり、あとから変更することができるぞ。




⬅役職は、武将の能力でほとんど決まってしまうのだ。




実行できるコマンドは、ついた官職によって決まる。だが、軍師と将軍は、君主だけが実行可能なコマンド以外なら、すべて実行できるのだ。

### それぞれの役割を把握しておくのが重要

| | | | |
|---|---|---|---|
| 軍師 | 知力、政治力が高い武将でないと軍師になれないぞ。内政、軍事のどちらのコマンドも実行可能だ。 | 文官 | 内政、外交面で活躍するのが文官だ。しかし兵を持つことができず、戦争にも参加できないぞ。 |
| 将軍 | 武力、指揮能力それに魅力が高くないと就任することはできない。その能力は戦争で発揮されるぞ。 | 武官 | 文官とはまったく逆で、主に軍事面を担当する。内政、外交に関するコマンドは実行できない。 |

# 元祖パソコン版(98版)との変更点はここだ!

## パソコン版『三國志Ⅲ』は

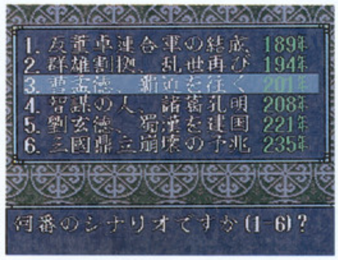
今年の3月に発売されたPC98版を皮きりに、X68000、FM-TOWNSと、次々に登場。〝三國志〟を取り扱った歴史SLGとしては、名実ともに最高の完成度のゲームといえるだろう。



⬅画面はPC-98版。どの機種よりも最初に登場したのだ。

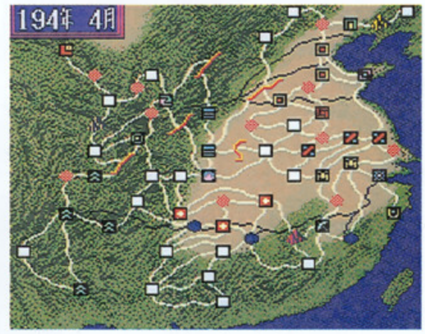
## 1 シナリオのタイトルが変わったぞ!!

スタート時に選べるシナリオは6つ。年代は同じだがパソコン版とは微妙にタイトルが変わっているぞ。シナリオによって選べる君主や勢力範囲が変わるけど、新君主だけはどのシナリオでも参加できるのだ。




➡仮想モード、史実モードの2種類からモードを選択できるぞ。

### この広い大陸を統一するのだ




⬆新君主はどのシナリオで始めても最初の領地は1つだけ。つらい戦いが予想されるぞ。

## 2 ウィンドウの文字が大きくなった

パソコン版と比べ、ウィンドウの文字が大きくなって読みやすくなったぞ。ただでさえ一度に表示する情報が多い歴史SLG。こういった配慮(はいりょ)は大歓迎なのだ。




⬅やっぱり文字は見やすく、読みやすいのがいちばんだよね。




➡大きな文字のおかげで国の状態がひと目でわかるぞ。情報の多いSLGはやっぱりこうでなくっちゃね。

## 3 戦闘マップがスクロールする

戦闘マップでは画面スクロールが効果的に使われているため、緊張感が倍増! 敵の初期配置がわからないし、ある程度近づかないと見えないようになっているのだ。




⬅この画面の状態だと、右隅に敵のユニットがいたらまったく見えなくなっちゃうよね。




➡そんなわけで右にスクロール。見えない敵に挑むのは、ドキドキしちゃうのだ。



⬆今回が初登場の水上戦。ここからどんなドラマが生まれるのだろうか。

## 他機種の〝三國志〟シリーズも見逃せないぞ!!

メガドラ版とはほとんど同じシステムで、同時発売を予定しているSFC版『三國志Ⅲ』。また〝武将勝ち抜き戦〟というオリジナルモードを搭載して登場のGB版『三國志』。どちらも見逃せない作品だが『三國志Ⅲ』を買うんだったら、処理速度の速さでやっぱりメガドラ版かな。

### SFC 三國志Ⅲ

光栄/11月8日発売/14,800円




⬅国の状態を表わすウィンドウが透けている以外はほとんどメガドラ版と同じ。

### GB 三國志 ゲームボーイ版

光栄/発売中/6,800円(税込み)




⬅コンパクトにまとまっていて、表示される文字も大きめだぞ。




➡これがウワサの武将勝ち抜き戦。一騎討ちで次々に敵武将を打ち倒していくのだ。

NEW GAME REPORT

# 大陸統一への道しるべ！ アナタの疑問にお

## 内政編

国造りで大事なことは富国強兵。特に国力を上げることは、長い道のりの大陸統一にとっては重要なことです。まず、開発、耕作で国力増大に励みましょう。

### Q1 ゲームをスタートしたら、まずなにをすればいいんですか？

**A** ではお答えしましょう。属領を持つ君主で始めたのならば、まず本国に有能な軍師、それに文官を集めなさい。そして、開発コマンドで長期的な開発を実行するのです。そうすれば、米の収穫量が増え国力が増大しますぞ。また、属領を持たない国でのスタートならば、本国の全武将を動員して開発に当たるのが得策かと思われます。いかがでしょうかな。



⬆人材がそろい国力が高まるまでは、開発コマンドを実行し続けることです。

### Q2 金がすぐになくなってしまいます。よい財テクを教えてください。

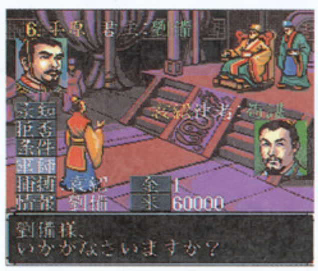
**A** ふむ。ムダ使いしすぎるようですな。しからば有効的な金の使い方をお教えしましょう。金を増やすには長期的にそして惜しみなく金を使い、商業投資をするのです。街が繁栄して住民からの徴収量が増えますぞ。しかし商業投資をするための金すら使ってしまったときは、同盟国から援助してもらうしか手はありますまい。



➡多人数で長期間、それに大金をかけて実行しよう。

### Q3 他国から使者がきたのですが、対処のしかたがわかりません。

**A** あなたさまの国に軍師がおりますかな。いらっしゃるならば、相談してみるのがよろしいでしょう。きっと良い答えがかえってくるはずです。もし、いらっしゃらない場合は、相手国との関係をふまえ、さらに条件を提示してから返事をするのがよろしいでしょう。



⬅軍師は必要です。知力、政治力の高い武将を任命しましょう。

### Q4 他国の様子がどうしても気になります。様子を調べる方法を教えてください。

**A** 情報を知りたい国に密偵を送り込むのです。そうすれば敵の内情がわかるでしょう。ただし長期間かけて探りに行かなければ細かい情報までは望めませんぞ。



➡密偵を送ってしまえば、情報コマンドで敵国の武将を見ることができます。これを見て次の作戦を検討しましょう。



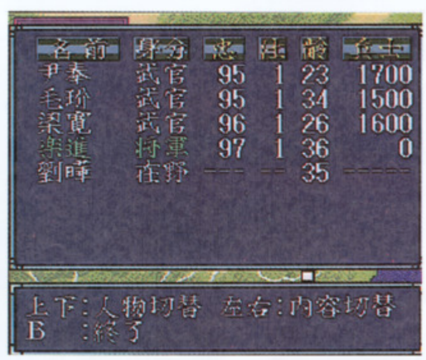
⬅かならず6カ月間送りましょう。敵の内情がよくわかります。

### Q5 新君主で始めたのですが、人材が不足気味です。人材はどうやって増やせばいいの？

**A** 方法は2つ。まずは自国の領内を捜索する方法です。史実モードですと登場する年代や月が決まっている武将をその年代以外で発見できることはまずありません。しかし、仮想モードならばひたすら捜索を続けていれば発見できますぞ。武将が現れたら登用するのがよろしいでしょう。そしてもうひとつは、隣接した敵国から引き抜いてしまう方法です。この方法を用いるにあたっての条件としては、敵国に密偵を送り込んでおくことが必要になります。新たに人材を得るのはひと筋縄ではいきませぬぞ。



⬆引き抜きは隣国からしかできません。しかも密偵を送りこんでおかなければいけませんぞ。



⬅このように武将の能力や忠誠度までわかります。忠誠度の高い武将は計略をかけてから引き抜きにかかるのが良策です。

#### アイテムもありますぞ

➡捜索コマンドを実行していると、武将のかわりにアイテムを発見することもあります。



## わたくし諸葛亮孔明がお答えします

勝負は時の運ともうしますが、やはり戦は勝たねば意味がありますまい。そのためにわたくしでお役に立てることがありましたら、どんなことでもお答えしますぞ。



⬅不世出の天才軍師。劉備を蜀の皇帝へと導いた。

# 軍事編

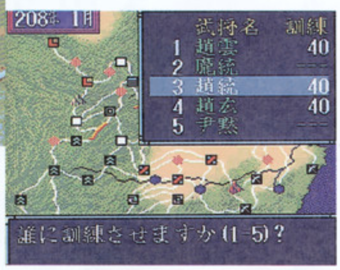
不本意ながら、戦争は領土拡張に向けて、なくてはならないものです。乱世に勝ち残るためには、最小限のことは覚えておくべきでしょう。

## Q6 戦争のとき行軍が思いどおりにできません。いったいなにがいけないのですか？

**A** 兵の訓練を怠りましたな。訓練をしないで戦場にでれば、機動力が足らず思うように動けませぬ。それればかりか命を落とすこともありえますぞ。お気をつけください。



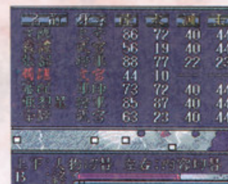

⬅訓練度の数字は、戦闘中の機動力に影響します。戦闘の真っ最中に、こんな事態にはなりたくないものです。




➡訓練はいくらやっても金がかかりません。それに武官は内政ができませんので、とりあえず訓練を実行するのが良いでしょう。

## こんな訓練のしかたも可能ですぞ!!

訓練度を平均化する良い方法をお教えしましょう。まず、武力の高い武将に多くの兵士を預け、常に訓練だけを命じておくのです。そして何カ月か実行しましたら、編成で全員の兵士数をいったんゼロにし、再び振り分けるのです。そうすれば訓練された兵士が全員に行き渡ります。おわかりになりましたかな。



⬅逆のこともできます。全体の訓練度が高いのに、1人だけ低いというときにも有効です。




➡編成し直せば全員が同じ訓練度になるのです。

## Q7 何度試しても戦争に勝てません。どうすれば勝てるようになりますか？

**A** それにはなにか原因があるはずです。いくつかあげてみましょう。まず敵国の内情は探りましたかな。密偵は欠かさずに送るのが大事ですぞ。それに敵国の兵士数に見合った兵力や米はそろえてありますかな。これだけのことをなさっても勝てぬとあらば、一騎討ちを挑んでみてはいかがでしょう。勝つことができれば、戦が有利になりますぞ。




⬆もし負けたら…。という危険性もありますが、試してみる価値アリですぞ。

## Q8 戦争には勝てるようになりましたが領土の広げ方が問題です。どんな方法で領土を広げるのがいちばん安全でしょうか？

**A** 全国統一の地盤を固めるうえで大事なことは、君主のいる本国をどこの国とも接触していないところにおくことですぞ。これは敵に攻め込まれないための用意なのです。反対に敵国と多く接触している国には、勇猛な武将を配置して、敵国の侵略に備える。敵国と接触していればいるほど、攻められる危険性も極めて高くなるからです。おわかりですかな。これを守らねば全国統一は難しいですぞ。




⬆都市と都市を結ぶ道が重要。なるべく接触の少ない都市を攻めるのです。

ではわたくしはこれにて帰らせていただきます。わが君、玄徳様がお待ちかねでしょうから……。




⬆攻めるときは都市を空にしてはいけませんぞ。




⬅大陸統一はもう目の前。しかし最後まで、気を抜かぬように…。

## Q9 水上戦で、なにか良い策があるなら授けてください。

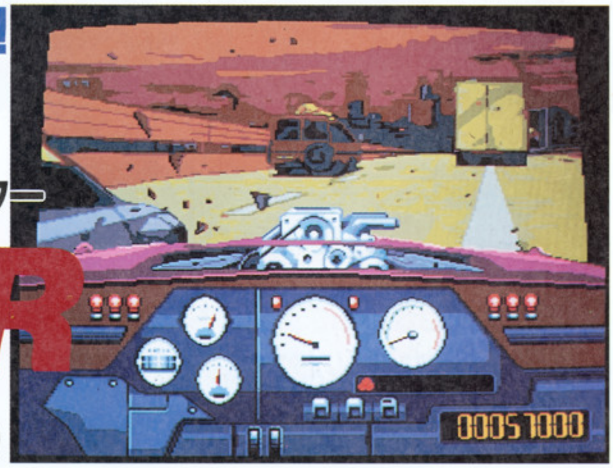
**A** 水上戦では将軍を中心に敵を取り囲み、一斉攻撃をかけるのがよろしいでしょう。また、知力の高い武将を戦闘に参加させて火計を用いるのも上策ですぞ。いずれにしても機動力がものをいいますから訓練だけは怠らずに。




⬅水上戦では火矢を放って、敵の船を燃やしましょう。

## 早くも登場。LDゲーム第3弾だ!!

# ROAD BLASTER
ロードブラスター




**ETC** ウルフ・チーム／12月発売予定／価格未定

## ド迫力のハードなドライビングカーチェイスゲームが移植!!

『サンダーストームＦＸ』『タイムギャル』に続くLD移植シリーズ第3弾は、やはり『ロードブラスター』だ!!
新妻（にいづま）との新婚旅行中、暴走族に妻の命を奪われた主人公は、ハイパーターボで武装したスーパーマシンを駆（か）り復讐（ふくしゅう）を誓う。そんなハードなストーリーで展開するカーチェイスは、劇画タッチのグラフィックとマッチして、ゲームセンターでは当時大人気だったのだ。
このメガCD版では、業務用を忠実に移植。海岸ステージから始まり、断崖絶壁（だんがいぜっぺき）やハイウェイなど多彩なステージで構成された全9面を駆けぬけていくのだ。主人公を妨害（ぼうがい）する暴走族や戦闘ヘリとの戦いも見逃せないぞ。

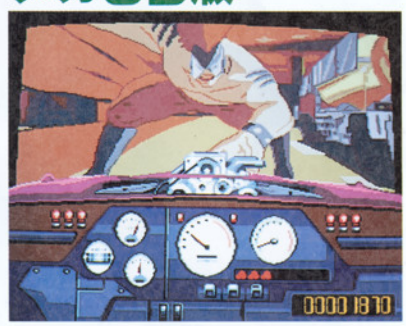
**取りこみ画像がパワーアップ!!**

### アーケード版



⬅劇画タッチのグラフィックが、シブかったのだ。

### メガCD版




⬅メガCD用に修正されてはいるが、グラフィックのクオリティは高いぞ。

### ロードブラスターの魅力とは!!

このゲームは単なるドライブゲームじゃないぞ。亡き妻の復讐のために走る、というハードな設定が、バイオレンスな暴走へとかりたてるのだ。暴走族をひき殺し、ビルのドアまでぶちやぶり、破壊と殺戮（さつりく）の衝動がプレイヤーの凶暴性を満たしたとき、このゲームの真の魅力がわかるだろう。暴走は破壊だ!!




⬆エキサイティングな演出とスピーディな展開が、プレイヤーをスリルと興奮の嵐にたたきこむのだ。

### ノンストップアニメがグレードアップ!!

LD移植シリーズも3作目ということで、移植のノウハウをこのゲームに集結!! 秒間6〜8コマのアニメーションはスピード感にあふれ、総動画枚数はなんと1万枚!! 総アニメーション時間は約30分間ノンストップという、シリーズ最高のクオリティとなっているぞ。



⬆グラフィックは、りんかくがかなりくっきりしているぞ。




⬇スムーズなアニメーションで、演出もリアルだぞ。

### 操作方法はこうなる

フルアニメのカーチェイス中、画面上に進行方向やターボ、ブレーキの指示が表示される。進行方向は十字キーの左右、ターボとブレーキは、2つのボタンを使って入力するのだ。



⬅画面左に、方向指示のサインが出ているぞ。

### バイノーラルサウンドがステレオ対応に!!

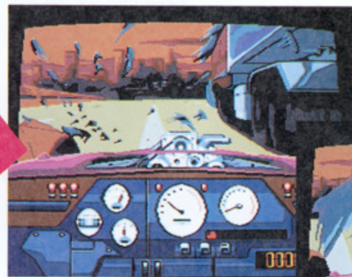
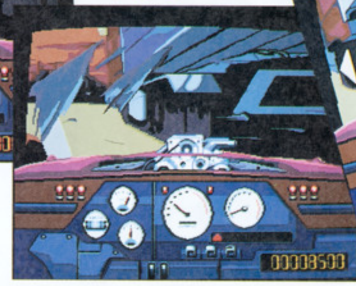
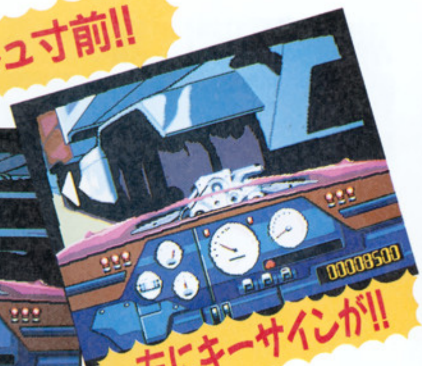
『サンダーストームＦＸ』のバイノーラルサウンドは、ヘッドホン対応だったけど、今回はステレオにつなげて楽しめるのだ。



⬅臨場感あふれるサウンドも魅力だぞ。

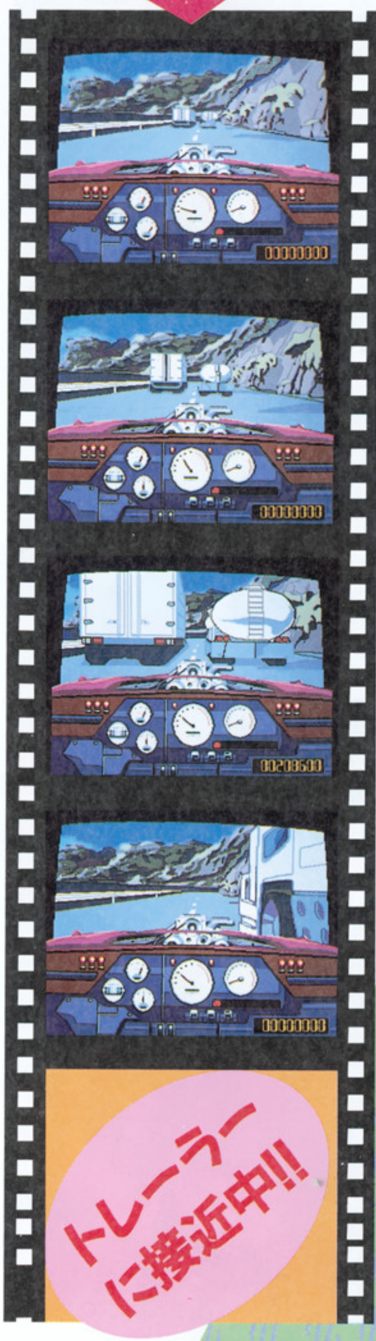
# ノンストップフルアニメの威力を見よ!!

クラッシュ寸前!!

左にキーサインが!!

⬆➡左から車に追突され、前方のトレーラーの方へ追いつめられていくシーンだ。画面左に方向指示のサインが見えるかな。すばやくキー入力。

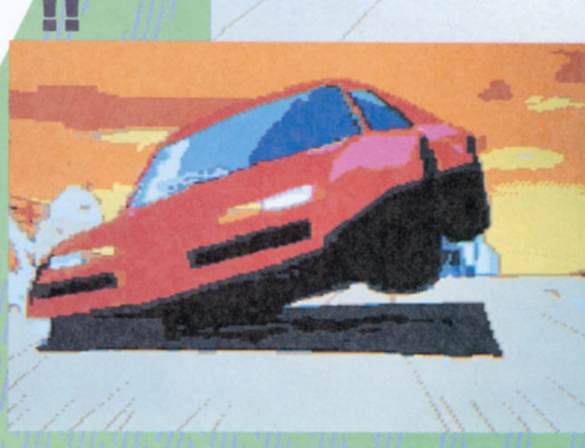



## 危機脱出シーンは視点が変わる!!

ゲーム中は、ドライバーの視点から見た３Ｄ画面なんだけど、危機を脱出したときや急激に状況が変わったときは、車外からの映像になるのだ。まるで映画を見ているようなカメラワークとド迫力の演出には、ドギモを抜かれるぞ。このシーンは、各ステージの見せ場やステージクリア後にカットインされるから、プレイが単調にならずキミの目を魅了するぞ。

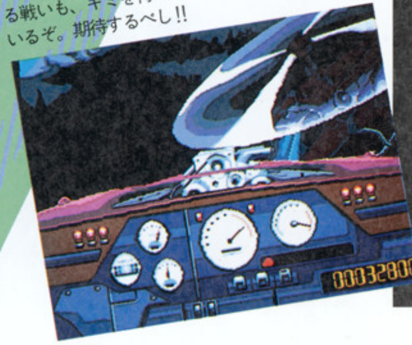


## 映画的な演出がイカス!!

## 続報を待て!!

⬇戦闘ヘリとの手に汗握る戦いも、キミを待っているぞ。期待するべし!!



NEW GAME REPORT

## 熱い要望に応え再び主人公に……

### アーネスト・エバンス・シリーズ

# アネット再び

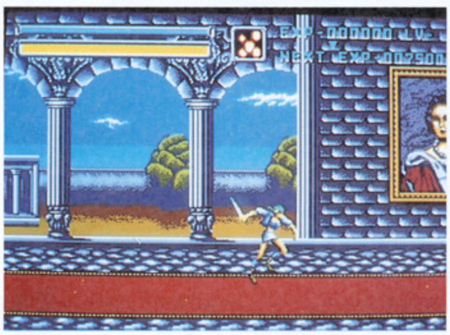


| ACT | ウルフ・チーム／'93年1月発売予定／価格未定 |
|---|---|

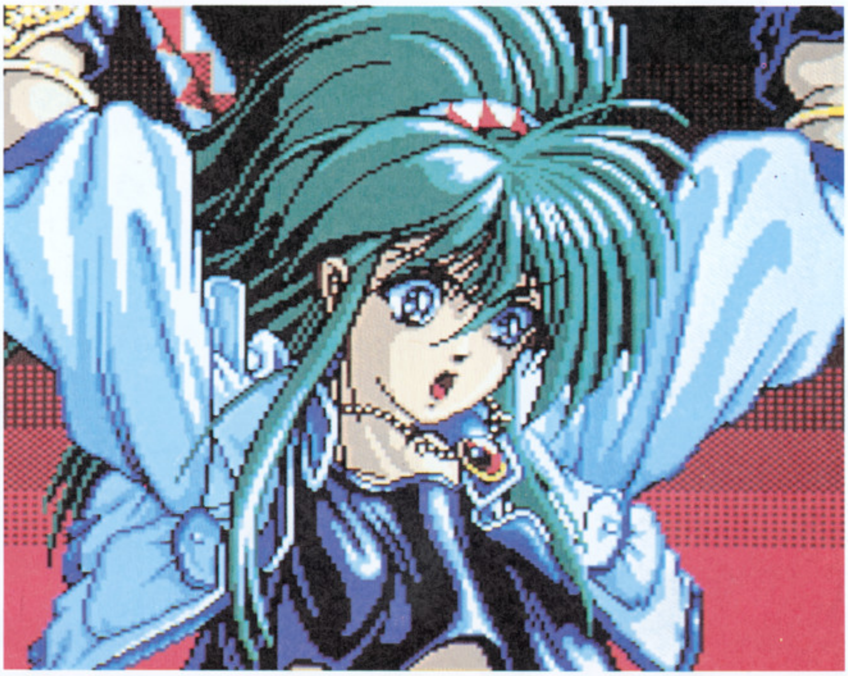
## あのアネットが華麗によみがえる!

知ってる人もたくさんいると思うんだけど、アネットとは『エル・ヴィエント』の主人公だった美少女のこと。1度はその座をアーネストに明け渡してしまったものの、今回の作品ではＣＤ－ＲＯＭの大容量を得て、再び返り咲こうとしているのだ。アネットのしなやかなアクションがもう一度画面で見られるとなると、ファンなら絶対に見逃せない作品になりそうだぞ。

現在はまだまだ開発中とのことなので、発売はちょっと先になりそう。だけど今回は、いくつかの画面写真を入手できたのでその一部を紹介しよう。



⬅アクションシーンは、奥行きも出した画面システムなので軸合わせが必要。



## あっちこっちで活躍するアネットにも注目!!

**要チェック**

アネットのデビュー作は'91年9月に発売された『エル・ヴィエント』。キャラパターンの多いアクションとして話題をよんだ作品だ。次に登場したのが『アーネスト・エバンス』。この時は主人公の座を奪われ、わき役として活躍していたぞ。アネットのファンならどちらの作品も要チェックだ。

### エル・ヴィエント

ウルフ・チーム／'91年9月20日発売／8メガ／8,500円



⬇現在では入手困難。ウルフ・チームさんに再販をお願いしよう。

⬆アーネスト・エバンス・シリーズの記念すべき第1作目。

### アーネスト・エバンス

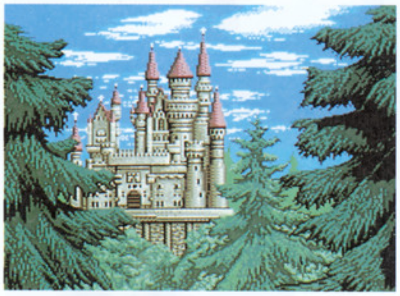
ウルフ・チーム／'91年12月20日発売／CD／7,300円



⬅どことなく幼さの残るアネット。そういえば自動車を運転してたっけ。

# ヨーロッパを駆け巡り、ネグゼシスを討ち倒すのだ!!

アーネスト・エバンス・シリーズはストーリー的な順番からいえば、まず『アーネスト・エバンス』。次に『エル・ヴィエント』。そして最新作にあたる今回の『アネット再び』という流れになっている。



今回の物語は『エル・ヴィエント』から3年後の1931年が舞台。エンパイアステートビルでの戦いを終えたアネットは、アーネストとともに世界各地の遺跡を巡っていた。そんなおり、遺跡調査の依頼が舞い込んできたのだ。人からの依頼は受けない主義のアーネストだったが「背に腹はかえられない」と、この依頼を受けてしまったのだった。さっそくアネットを連れてヨーロッパに向かうアーネスト。そこで一体どんな事件が…。



## より豪快になったアクション

アクションシーンは前2作とはまったくちがう奥行きのある画面で展開されるぞ。このおかげでアクションの幅が、より広いものになったのだ。



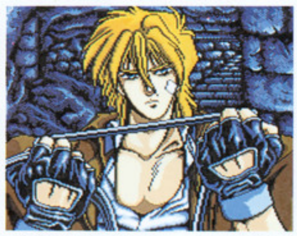

⬆➡今回の戦闘は格闘の要素もプラスされているぞ。投げやアッパーカット、宙返りなどバリエーションも豊富。

## 数々の魅力的な登場人物たち

このシリーズでキャラの魅力ナンバー1といえば、アネット・メイヤーで決まり。だけどシリーズを通して登場しているキャラたちも忘れちゃいけない。例えば、一度は主人公になりながらその王座を明けわたすことになってしまったアーネスト・エバンス。そしてある時は敵、またある時は味方と、いっこうに正体を現わそうとしない謎の人物ジークフリート・ミュンヒハウゼン。などなど、このほかにもヨーロッパをめぐるうちに、様々な人たちとの出会いがあることだろう。



⬅一体アネットの身に何が起こったのだろうか…。この続きは次回までナイショ!



⬆今回のアーネストは、どんな役割で登場するのだろうか。



⬆謎の人物ジークフリート。彼の正体とはいったい…。

NEW GAME REPORT

# これがビジュアルシーンの原画だ!!

ここに掲載されている原画は、すべてゲーム中に流れるビジュアルシーンで使用されるもの。

今回の『アネット再び』では、全9ステージの合間に8ヵ所、そしてオープニングとエンディングと全10ヵ所ものビジュアルシーンが用意される。しかも動画枚数は全作『アーネスト・エバンス』の倍にあたる約1,000枚！ これなら前作のようにストーリーがわかりにくいなんていうことはなくなるはず。

もちろん絵のクオリティが高いのも原画を見てもらえばわかるよね!!




⬅アネットに抱かれているのはいったい誰?




⬇アネットのりりしい横顔。




⬇「俺の名は…」でおなじみの人。

早く動くところが見たい!

乞う御期待!!

# LD版顔負けのフルアニメーション!!

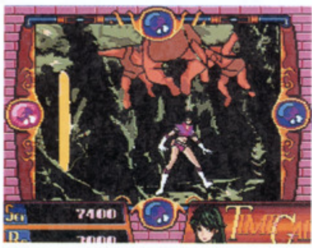
# TIME GAL
## ータイム ギャルー



| ETC | ウルフ・チーム／11月13日発売／7,800円 |
|---|---|

## これぞノンストップ・アドベンチャーだっ!!

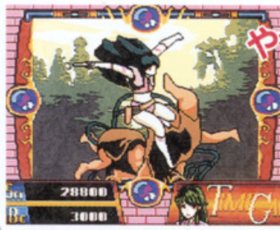
とにかく動く!! 総動画枚数ウン千枚、秒間何コマといったウリ文句を聞かなくても、画面を見れば一発で「これマジかよ…。」と呟いちゃうくらいに動く!! が、画面に見とれてる場合じゃないぞ!! 上下左右のタイムボールの光に従ってすばやくボタン操作しないと、あっというまにゲームオーバー…。「ちくしょう…、だがボタンの順番は覚えたぜっ!!」とか思っても甘い甘い、画面が左右反転したりもするのだ。しかもコンティニューは2回。こりゃ眠れぬ夜が続く？



⬆ピーンチ!! 画面のグラフィックの一部と左側のタイムボールが光っているぜ。すばやく十字キーを左に入れろ!!




⬆胸のボタンが光ったら、正しい行動を3つの選択肢から選べ。うーん…。え？ これって時間制限あるの？ あと5秒!?




⬅みごとクリア!! ふっふっふ、このタイムギャル様をナメんなよ!!




⬅うぃえ〜ん、捕まっちまったよ〜。ジロジロ見るなって!




➡笑うルーダ…。キィィ一悔しいっ!!



## MEGA-CD版だけのオリジナルモード♡

メガCD版オリジナル・オープニングはいきなり主題歌で始まる。これこそ「アニメソングの王道」というノリノリ主題歌を主人公レイカの声優、山本百合子が熱唱するぞ!! これにアニメがみごとにシンクロ、本編には出てこないオリジナルストーリー画面があるのもイカス。主題歌を口ずさみながら熱くゲームに燃えろ！




⬅主題歌「時空を超えて」は、なんともパッチグーな主題歌だね!!

### オプションモード+ビジュアルモードだ

オプションモードでは3段階の難易度設定（内容も若干変化あり）が可能。また、ビジュアルモードではステージクリア時のパスワードを入れればすべてのミスパターンとアニメーションが見られるという機能つきだ。



⬅オプションで難易度設定を「HARD」にすると…




⬅パスワード入力でミスパターンも見れてしまう。



⬅タイムボールが消えてしまうのだ。超ムズいっ!!

愛と正義の
# タイムギャルシアター

全16ステージのなかから一部を紹介。過去、現代、未来と時空を超えた大冒険!! 悪党ルーダを捕まえるのだぁっ!!

紀元前



⬆恐竜がビームを吐くなんてズルだよーっ!! なぁんていってるヒマはないないないっ!!

⬇次は原始人かぁ。恐竜に比べればどぉってことな…くない!! 数が多すぎるっ!!





⬆ローマ帝国のコロッセオ。うーん、ロマンだわ、とか思ってる間に大ピンチ!!

中世〜近代



⬆おばけは大嫌い!! ブラスター一撃ちまくっちゃうから覚悟しなさい!!

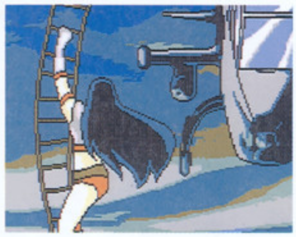


⬆いん石の雨あられっ!! 私ってばこんなに逃げ回ってばっかりでいいのかしら？

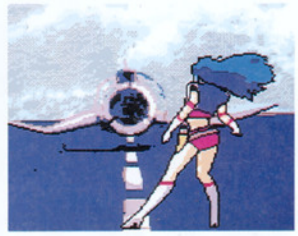


⬆ついに出ました巨大ロボット!! やっぱりアニメはこうでなくっちゃだわね♡

そして未来へ



⬆絶体絶命の大ピンチ!! でもアナタがうまく操作してくれればきっと…。



⬆空母の上に戦闘機がいるのは当り前…って、わかっちゃいるけど腹が立つ!!。

あのシーンをもう一度
# 名珍場面NG集

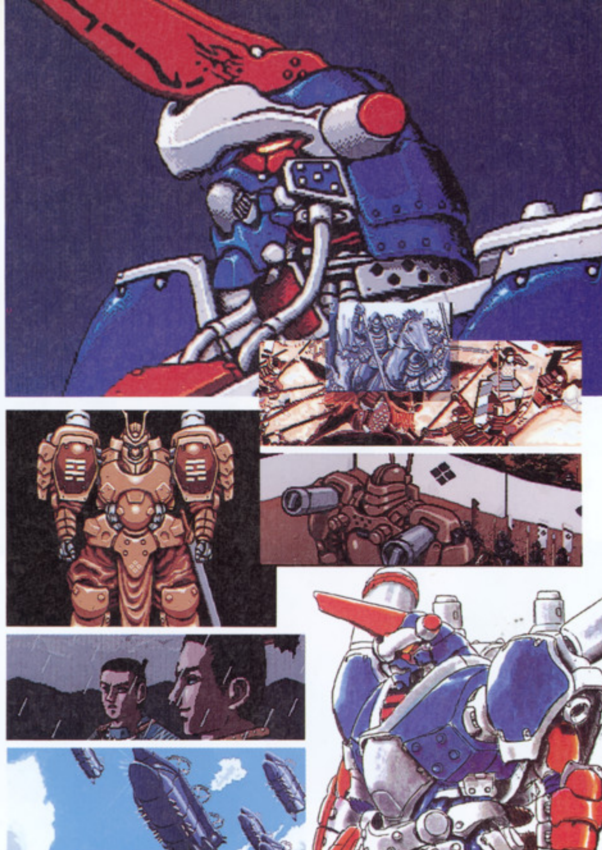
LD版ではこのミスシーンを見るために、わざとミスを繰り返し数十万円をゲームにつぎこんだマニアもいたとか…。必見!!



## 電機忍兵が戦国時代を駆ける!!

# 電忍アレスタ

Nobunaga and his Ninja force





| STG | コンパイル／11月発売予定／価格未定 |
|---|---|

## アレスタの華麗なる出撃!

発売が約1カ月後に迫り、詳しい内容が明らかになりつつある『電忍アレスタ』。プレイして、まず目を見張るのは電忍の細かな動き、そして、自機アレスタの超カッコイイ攻撃だろう。それに加えキレイなグラフィック、背景で牛が草を食っていたり、地上の人が手を振っていたりと、画面の細かな動きなど〝オオッ〟と思う部分は多い。スピード感バッチリのコンパイル全力投球の作品だ。

### 太狼丸・次狼丸



⬆両側に陣取ってアレスタを攻撃からシッカリ守ってくれる装備が「太狼丸」と「次狼丸」だ。敵の弾を防げて、アイテムによって豪快な4種類の攻撃を展開。なおかつ前方にブーメランのように飛ばしての攻撃も可能だ。

### 腹

⬇自機アレスタを左右どちらかに動かし、急に逆方向に方向キーを入れると、自機のお腹をみることができる。別段、無敵になるとか、パワーアップするというようなことはないが、それだけ自機のパターンが多いゲームなのだ！

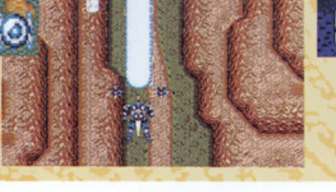


## 電忍アレスタ特殊攻撃の全4パターンだ!!

特殊攻撃は全部で4種類。アイテムを取ることで、太狼丸・次狼丸から敵を情け容赦(ようしゃ)なく破壊する攻撃を繰り出す。同じアイテムを取ることで最高4段階までパワーアップする。いずれも超絶無比な特殊攻撃ばかり。影狼の乗るアレスタが最後の敵を焼き尽くすまで、大いに役立つはずだ！

### 雷閃波(らいせんぱ)

強力なカミナリを前方に怒濤のごとく打ち出し敵を電撃によって破壊するレーザー系兵器。前方に立ちはだかる敵に生存の余地なし！



### 風車手裏剣

多方向に手裏剣を打ち出し、敵を攻撃する。パワーアップすることで、より広範囲への攻撃が可能。最高レベルでは後方にも攻撃できる。



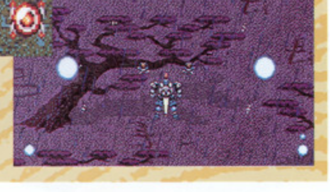
### 飛影滅風陣(ひえいめっぷうじん)

太狼丸・次狼丸が周囲を回転、自機を防御。任意で、敵に突撃させ、その敵を完膚なきまでに破壊し尽くすことができる攻撃である。



### 爆柳鳳仙花(ばくりゅうほうせんか)

敵に触れると爆発する小型の爆雷を、湯水のごとく太狼丸・次狼丸から放出する。その爆発、高温にして地獄のごう火のごとし。



# アレスタを待ち受ける難関の前半を紹介だ!

## STAGE 1 忍者の里

山中の忍者の隠れ里が舞台だ。謎の竜忍軍団の奇襲を受けて村は壊滅。ステージ最後には、師匠を自らの手に掛けた、影狼の兄弟子"鉄"の駆る火竜が待つ。影狼、師匠のカタキを討て！

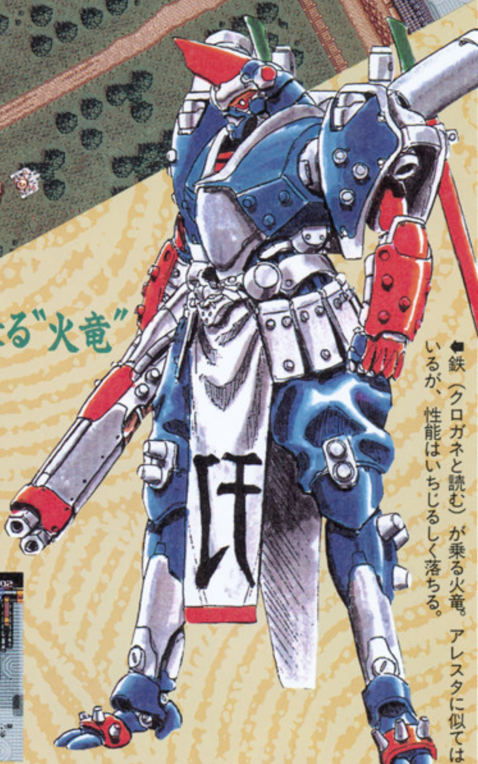


⬅アレスタ出撃！ 激しい攻撃が影狼を待ち受ける！



⬅鉄甲兵足軽型がアレスタに迫る。弱いヤツだから、即破壊！





鉄の乗る"火竜"

⬅鉄（クロガネと読む）が乗る火竜。アレスタに似てはいるが、性能はいちじるしく落ちる。



➡兄弟子、鉄の乗る火竜。竜巻と5方向に飛ぶ火炎でアレスタを攻撃してくる。迎え撃て。




⬆異常なまでアレスタに執着する鉄。師匠を殺してまでアレスタを欲しがる彼の真意はいったい……。




➡鉄を撃退。逃げていく鉄の背中に影狼の声が投げかけられる。「なぜ、畜生道に走る……兄者！」

## STAGE 2 東海地方

柴田勝家の要請で今川義元軍勢をかく乱に向かうアレスタ。雨が降るなかをアレスタは戦い続ける。地上には陣を張る軍勢の姿が見え、激しい合戦の跡が生々しく広がる。



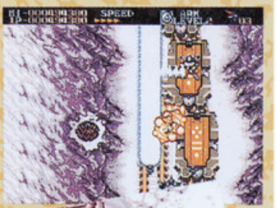
➡雨がそぼ降り、時代調の松が風に揺れる。敵の鉄甲兵の攻撃が迫る！

⬇両腕の剣を振りまわし、腹部から火炎を出しつつ攻撃。アレスタを苦しめる。



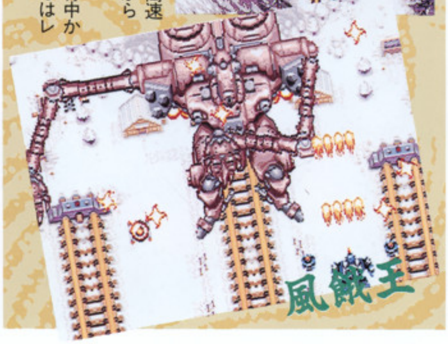

## STAGE 3 前半 上越地方

雪の山岳地帯、日本アルプス付近を飛翔（ひしょう）するアレスタ。大型列車が地上を高速で走りながら攻撃してくる。そして、鉱山の入口では上杉謙信の駆る「大型鉄甲兵」がアレスタを迎え撃つ。



➡巨大で長大な列車が高速で移動。砲台や鉄甲兵からの攻撃をあなどるな！

⬇出たッ毘沙門天！ 背中からは3方向弾、頭部からはレーザーで攻撃してくる。



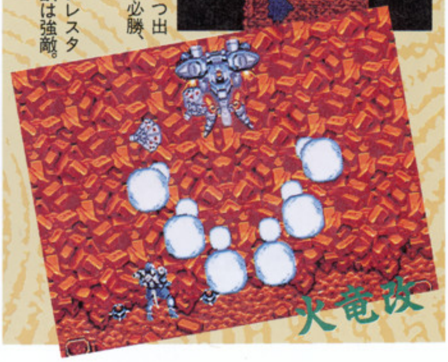

## STAGE 3 後半 坑道内

坑道のなかは分岐していて袋小路もある。行き止まりで待つのは死のみ。入り組んだ坑道内は逃げ場も少ないので、素早く移動して敵を破壊していかなければ！



➡地面から穴を開けつつ出現する敵もいる。先手必勝、一点突破、ひるむな！

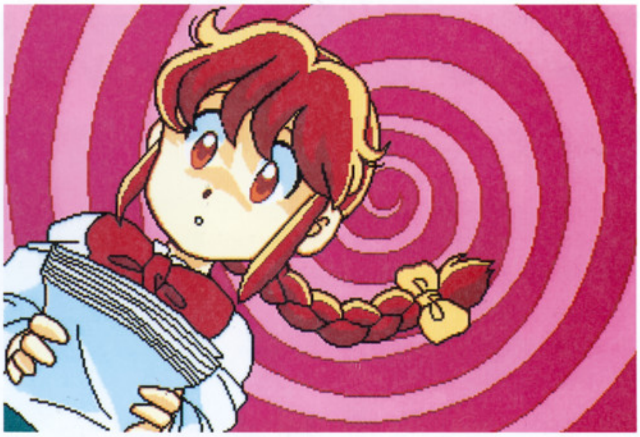
⬇鉄が再び火竜改でアレスタに挑む。満を持した鉄は強敵。影狼に勝機は？



竹本泉ワールドへようこそ!

# ゆみみみっくす

| AVG | ゲームアーツ／11月下旬発売／価格未定 |
|---|---|



## これはもう、立派なアニメ作品なのだ!

このソフトは、謎解きを目的としたアドベンチャー〝ゲーム〟ではなく、正解とかゲームオーバーといった概念(がいねん)がない、CD-ROM版コミックなのだ。途中にはいくつかの分岐(ぶんき)点が用意されていて必ずどれかのエンディングにたどり着く。逆にいえば、何回かプレイしなければすべての絵は見られないってワケ。セリフはすべて音声で表現されるので、まさにテレビアニメを観ている感覚で物語が進んでいくのだ。

今回は序盤部分をコミック調でご案内。では「ゆみみシアター」の始まりはじまり!




つづく♥

## 脳みそこねこね、落ちものパズル！

# ぷよぷよ




| PZG | セガ／11月13日発売／4,800円（予） | 4M |
|---|---|---|

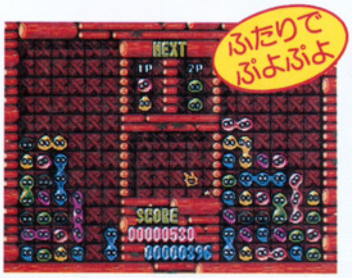
## ぷよぷよぷよ〜んと落ちてくるのだぁ 消すべし！

パソコンからファミコンのディスクシステム、そしてアーケードにまで移植される、不思議なノリのパズルゲームがメガドライブにぷよぷよ〜んと登場！　2コひと組みで落ちてくるゼリーみたいな〝ぷよ〟を、タテかヨコかで（ナナメはダメ）4つ以上つなげて消していくのだ。シンプルながらも奥の深いルールが幅広いユーザー層に支持された理由かもしれないね。やみつきになりそう♡

## モードは3つだよ




➡別名ストーリーモード？ 個性豊かな敵キャラたちがプレイヤーに対戦を挑んでくるぞ。グラフィックがとにかくかわいい！




➡いわゆる2P対戦モード。連続連鎖消しで、イッキに友だちも消えてしまう可能性大。心してプレイする必要アリ。




➡孤独を愛するあなたにピッタリ。対戦ではないので、白ぷよは登場しない。そのかわり、2種類のお助けキャラが出てくるよ。

## 1Pも2Pも対戦が基本！

メガドラ版『ぷよぷよ』の基本は、1P、2Pともに〝対戦〟なんだ。〝ひとりでぷよぷよ〟モードでは、ストーリー（？）にそって登場するコンピュータの敵と、〝ふたりでぷよぷよ〟するときには2人のプレイヤーで文字通り対戦することになる。対戦のルールも、とってもシンプル。〝ぷよ〟を4つ以上まとめて消すか、または連鎖させて消すと、相手フィールドに〝白ぷよ〟が降り落ちてジャマすることができる。そうやって相手の〝ぷよ〟が上まで積みあがったら勝ちになるのだ。




⬅対人プレイがいちばん熱い。相手をハメたときの快感が…

### ストーリーモード？

⬇突然勝負をいどまれてしまった！　どうしよう。




⬇売られたケンカは対戦あるのみ、なんてね。




⬆勝った！　次はどんな敵があらわれるのかな。

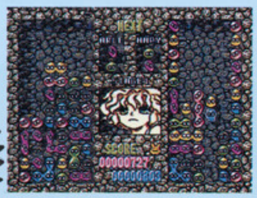
## とことん連鎖でイジメてあげるね♥

対戦で勝つための基本…それは、一度にたくさんの〝白ぷよ〟を相手に送りこんでやることだ。そのためには、連鎖消しをマスターしなくてはならないぞ。もちろん、まとめ消しでも〝白ぷよ〟を送りこむことができるけど、一度にたくさん送りこみたいなら連鎖消しのほうがずっと効率がいいからね。ちなみに、〝白ぷよ〟は隣あったふつうのぷよが消えるときに、いっしょに消えてしまうぞ。

連鎖消しをするには3つ接つながった状態の「待ち」をたくさんつくっておくのがポイントだ。

待ちをつくるときには、〝ぷよ〟はナナメにはつながらない、ということに注意しようね。

うまーく積んで 一気に逆転




⬆待ちがたくさんあるから、連鎖が続けて起こるんだ。




⬅この大量の白ぷよを見よ！

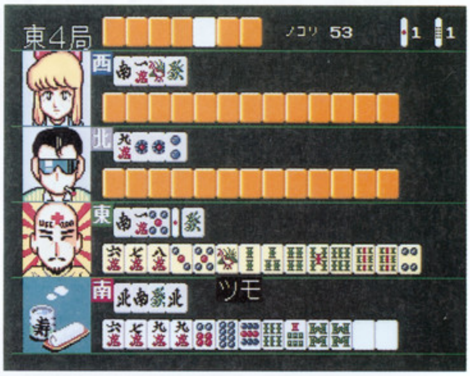
NEW GAME REPORT

今度はMEGA-CDでかっぱげ!

# ぎゅわんぶらあ自己中心派2

## 激闘！東京マージャンランド編

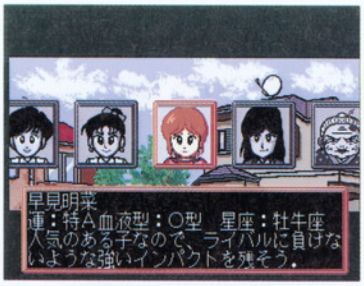
| PZG | ゲームアーツ／11月下旬予定／7,800円 |
|---|---|




## 雀士は総勢51人、シナリオも充実!

個性派麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、CDロムで再登場だ！　ゲームは、16のアトラクションで構成される〝東京マージャンランド〟が舞台。ただ勝つだけでなく、好みの女性を誘ってデートを成功させる〝デート麻雀〟というモードも用意されているのだ。

キャラは総勢51人、そのすべてが別々の肉声で喋(しゃべ)っちゃう！　声の担当は知る人ぞ知る「劇団新感線」他という凝りようだ。



➡デート麻雀では、18人の女性のなかから好みの女性を選べるのだ。

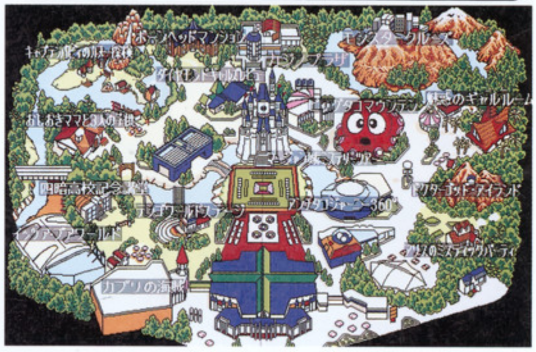


⬅出た、クリスチーネ・Mの黄金の一発！口元のヨダレにも注目(笑)。



➡『ぎゅわん自己』シリーズ初登場。天和(テンホウ)しか狙わないぞ！

### これが舞台となる東京マージャンランドだ!


⬆4つのワールド、16のアトラクションで形成される。原作のマンガにも登場した、あの東京マージャンランドが、いま現実として目の前に！

---




プレイすればするほどハイになる!

# ジャンカーズハイ

| SPG | シムス／11月27日発売／8,800円 |
|---|---|

8M B-U

## 技を磨け、タイムを競え! ベストラップを叩き出せ!!

この『ジャンカーズハイ』は近未来の公道が舞台の、とってもサイバーなドライブゲームなのだ。ジェットコースターのような起伏(きふく)に富んだコースレイアウトは、プレイしてると酔(よ)ってくることまちがいなし！

バックアップRAMで自分のプレイをリプレイすることもできるので、もしベストラップを叩き出したらそのスーパープレイを友だちに自慢してやろうぜ！

### まるで、ジェットコースター！

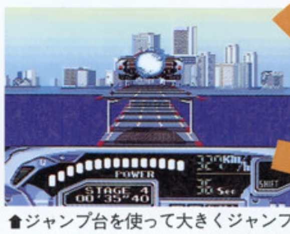
#### ◆分岐点◆


➡なーんと道路が3方向に分かれる!?　直角カーブもあるのだ。

#### ◆トンネル◆


➡下りの勾配で、しかもカーブしているのに注目。トンネルのS字は圧巻！

### ジャンプが気持ちいい！


⬆ジャンプ台を使って大きくジャンプ。上の道に届くか、きわどいところだ。



⬅やりぃ、無事に跳び移れたぜ！　気持ちいい！



⬅全然届かねぇや。やっぱスピードが足りなかったのかな。




### 怒りの鉄拳、再び!

# ベア・ナックルII

## ―死闘への鎮魂歌―

**ACT** セガ／'93年1月14日発売／価格未定 16M

## 容量4倍、プレイヤー4人、おもしろさ無限大!

大人気格闘アクションゲーム『ベア・ナックル』の、待望の続編が登場だ。容量が16メガになって、プレイヤーも4人のなかから選択できるようになったぞ。しかもキャラの大きさも一廻(まわ)り大きくなり、迫力は前作以上！　各キャラの技も大幅に増え、対戦モードまで用意されている。発売は当分先みたいだけど、こりゃ、いまからチェックしとかなきゃね！

### 4人のなかから選択




⬆選択できるキャラが4人になった！　両サイドにいるのが、新キャラのエディとマックスだ。

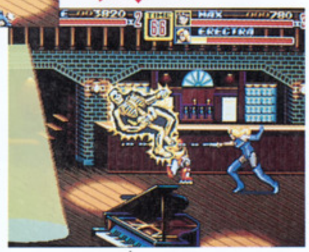


➡アクセルの新必殺技〝グラウンドアッパー〟が決まったぁ！



見よ、このグラフィックを!

⬆新キャラのエディとマックスが大活躍。とにかく、マックスの大きさを見てちょうだい。でっかいでしょ？



➡ビリビリビリィ〜！　敵の電気攻撃をモロにくらってしまったマックス。このグラフィックの凝りようは尋常じゃないね。

---




### CDロムならではの、野球ゲーム登場!

# プロ野球スーパーリーグCD

**SPG** セガ／10月30日発売／7,800円

## 登録選手は、なんと300人以上!

タイトルだけ発表されて以来、なかなかその姿を見せなかった『プロ野球スーパーリーグCD』が、やっとお披露目(ひろめ)となった。

長いコト待たされただけあって、まさにCDロムならではの大容量を生かした野球ゲームに仕上がっている。なんと、12球団の選手は全員実名で、しかも全選手似顔絵つき。登録選手は1チーム27人だから、総勢300人以上！

ペナントモードや監督モードも用意されているから、プロ野球ファンなら絶対チェックだね。




⬆実在する球場が6種類用意されており、デーゲームかナイターかを選択できる。

⬇近鉄のブライアント。去年のデータに忠実なので、ちょっと数字が物足りないかもね。




### ファインプレイ!




⬆ファインプレイをきめると、このようにビジュアルシーンが!

### ◆ み〜んな、クリソツ! ◆




※このゲームはプロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。 

## 協力はアーケード版のスタッフ!

# ファイナルファイトCD

**ACT** セガ／12月発売予定／価格未定




## MEGA-CD版はこんなにスゴイ!

メガCD版ではSFC版でカットされていたステージ4もバッチリ入っているし、ボーナスステージも完全収録。もちろんマイキャラは3人のなかから選ぶことができるし、1画面内にでてくる敵の数もSFC版より増えて、よりアーケード版に近くなった。また、メディアが生音の使えるCDということで、BGMも新たに録音される……とまぁ、とにかく今度の『ファイナルファイト CD』はスゴイのだ！




⬆おなじみのキャラ選択画面。3人のなかから選べるのがウレシイ。

⬇ガイが戦っているのはステージ2のボスのソドム。強いぞ！





⬆パンチを打ちこむコーディの背後に、でっかいアンドレJr.が！

### 2Pはどうなる?

2人同時プレイに関しては、現在調整中とのこと。技術的には可能なんだけど、ゲームバランスの問題などがあって、即「採用！」というわけにはいかないんだって。なんとかがんばって採用してもらいたいね！　なお上の画面写真は、かねてからウワサされていたオリジナルゲームのものだ。

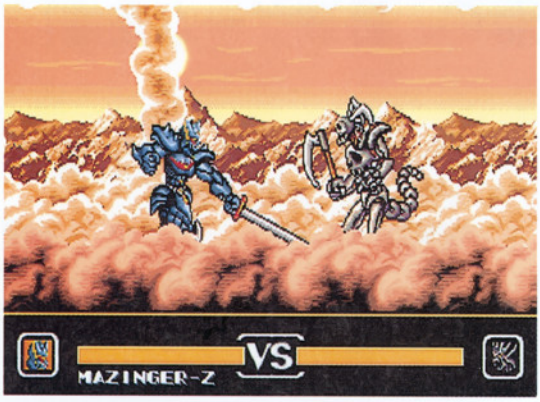



---

## 人気コミックが原作のACTだ!

# マジンサーガ

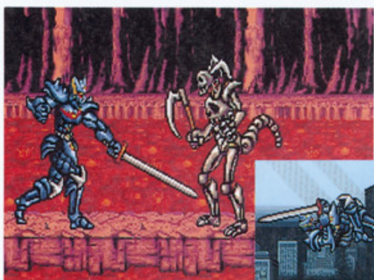
**ACT** セガ／12月18日発売／6,800円（予）　8M



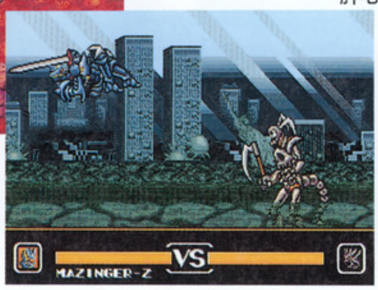

## 大キャラモードは迫力満点だ!

永井豪がヤングジャンプ誌に連載していた人気コミック『マジンサーガ』が、アクションゲームとなって帰ってきたぞ！　ストーリーは火星を舞台にしていた原作とは異なり、地球を舞台にしたオリジナルになるもようだ。

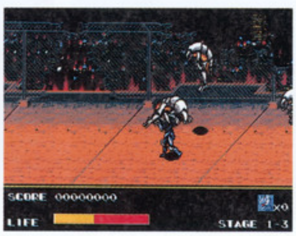
肝心のゲームの方は、新宿、インドなど11のラウンドがあって、それぞれが、2つのステージに分かれている。最初は、〝小サーガ〟ステージといって複数の敵と戦いつつ先へ進んでいく横スクロールタイプ。それが終わると〝大サーガ〟ステージに移り、ビッグサイズのキャラによる1対1の格闘モードになるのだ。動きもすごく自然なので、アクションゲームファンは、要チェックだ！



⬅〝大サーガ〟ステージでは1対1で戦う。敵がどんな攻撃をしてくるのか楽しみ。




➡格闘ゲームを思わせるビッグモード。キャラの動きも操作性もいいから、プレイヤーの思いどおりに動かせるぞ！




⬅〝小サーガ〟ステージでは主人公のサイズは小さいままだ。




⬅巨大な敵キャラのリアルな動きは注目に値するぞ！

ラングリッサー外伝

# 伝説の水竜（サーペント）

**中村春勝**

協力／メサイヤ




テイラーは
ヴェルゼリアでの
戦いののち
レディンの元を去り
気ままな一人旅に出た
ガサ
ガサ
はぁ
ぜぇ
――が……
陸路をとったため
道に迷うはめに
なってしまった
くそ〜っ!!
どーなってんだよ
この森はぁ!!
ぜぇ
はぁ
出口は
ねーのか
出口はぁっ…!!
もう3日も
水だけだぞ
こんちくしょー…
ぜぇ
ぜぇ
……あ…？


まずは メシだ!!
ありがてぇ！ 店もある みてぇだな
村だ…!!
スッ
メシ屋は どこだぁ だれか いねーのかよ
きょろ
きょろ
メシ めし…
め!?


おお
気がついたか
う……
あ…？
おれ一体…
ズキッ
いててて…
海賊……!?
いや
すまん事をした
海賊の一味と
勘ちがいした
らしくてな
ほれ　ニーナ
あやまりなさい
そりゃ
悪かったとは
思うけどさ
こんな辺境の村に
あんなヨロイつけて
来たら
だれだって
あやしいヤツだと
思うよ！


ニーナ
………
ごめんよ
悪かったよ
ま…いーさ
後ろをとられて
気づかなかった
オレも　マヌケ
だったしな
それより…
海賊がなんで
こんな辺境の村に
来るんだい？
………
来なされ
そのわけを
見せよう
え
ええ!?


おじーちゃん!!
こんな　どこの
馬の骨とも
わかんないヤツに
教えるなんて…!!
あのな
お前さん
名は
なんという？
おじーちゃんてばっ
もうっ
え…あ…
テイラー…
お前さんの目は
いろんな物を
見てきた目じゃな
海のごとき深みが
その目にある
その目に　あれを
うつしてみたいと
思うた
なに
おいぼれの
気まぐれじゃよ
………
海賊のねらう物は
この　ほこらの
中じゃ
あ 長老…
おじーちゃん…
何度か
攻め入られたが
自警団の手で
なんとか守り
ぬいてきた


あれじゃよ
——!!
すげぇや…
こりゃ　海賊の
目の色も
変わらーな…
かつて　この大海原を
暴れ回った水竜を
この聖槍をたずさえた
若者が　ここに封じた
この聖槍を抜けば
再び水竜は
よみがえる…
ふれてはならぬ
封印なのじゃ


ふれさせるもんか!!
兄さんの分もあたしが守ってみせる!!
…ニーナの兄はこの聖槍を守るため賊と戦い……
命を落とした
——!!
正義感の強いヤツじゃったよ
………
………
長老ー!!
たいへんです!!
また海賊が!!
!!
じーさん乗りかかった舟だ手ぇ貸すぜ!!
すまん!
村にいれるなーっ
ワァァァァー
追いかえせー!!


はっ
敵はどこだー!!
ダダ!!
ア…アデン…!?
!!
てめー…テイラーか!?


こんな所で てめーに 会えるとはな…
うれしくて 顔の傷が むせび泣き してるぜ…
てめーに つけられた この傷がよ…!!
裏切り者の 犬野郎が!!
そーかよ…
なんなら もうひとつ 傷をふやして やろーか？


うるせえ!!
カキーン
カン
てめーに
犬よばわりされる
筋合いは　ねぇ!!
権力にシッポふって
海賊を裏切ったヤツ
にゃ　犬よばわりも
もったいねーぜ!!
カン
やろー…!!
腕を上げやがった
……!!
まずったぜ!!
!
ザッ
ザシュ
オレは
イルザック王って
人間が　気に
入っただけだ!!
ぐあっ!!
うっ…!?
きたねーぞ!!
モワッ
待て!!
逃げるか!!
ダッ



てめーの裏切りへの
さばきは
いつか、このオレが
つけてやる!!
それまで
首洗って
待ってやがれ!!
ヤローども！
今日のところは
引き上げだ!!
ちくしょーっ
目がっっ
くそ…!!
待て…!!
くっ……
アデン!!
テイラー!!
大丈夫かい!?
いけねえ…
限界こえてるぜ…
え…!?
どこか
やられたの!?


くぅー
ハラへった…
ぐ
相手が
アデンとなりゃー
他人事じゃないわけで
オレは　ここに
とどまって
聖槍を守るのに
手をかす事にした
——が……
うわあああ
あああああっっ
じーさん!!
この変態娘
どーにか
してくれよ!!
だだ　だだだだだ
だれが
変態だョ！
そんな汗みどろの
服着たまま
うろつかれちゃ
たまんないんだよ!!
洗たくするから
ぬげってのに…
わっ!



着がえなら
カイルのが
あるじゃろうが
———!!
着がえが
ねーんだぞっ
スッポンポンで
うろつくぞ
このヤロー!!
そんな事したら
ぶっとばすよ!!
やだよ！
兄さんの服が
けがれるよ！
あんだとぉ!?
おーっ
あつらえたみてーに
ピッタリだぜ
!
貸しちゃった…
ごめんね
兄さん…
はぁ
あとでよく洗うからね…
じゃぶ
じゃぶ
結局
それじゃー
スッポンポン
じゃな
ほっ
ほっ
ほっ


カイル兄さん!?
ん？
なっなんだぁ!?
泣くほどイヤなら
ぬぐよ　もー…
じわっ
オロッ
…
ち…ちがうよ！
いいよ着てて…
ちょっと兄さんの事
思い出しただけだョ
………
…つたく…
男まさりの
はねっ返りかと
思えば
えれぇ
ブラコン娘ってか
忙しい性格だぜ…


…うるさいな…
ドキ
ドキ
ドキ
…なんだか
兄さんが
生き返った
みたいだ……
…まぁ
悪かぁーねーけどよ…
ちゃっ
ドキ
オラ
らしくねーぞ
おめーが泣くと
おてんとさんが
おったまげて
割れちまわぁ
ザザザ…
………
………
…なに？
テイラーと
長老の孫娘が
できてやがんのか


へぇ ほこらの偵察の帰りに　偶然見かけやして…
ありゃあ いい仲の 雰囲気でしたぜ
ほこらの方は 警備が厳重で 手が出ませんぜ
…そうか… おもしれぇ
テイラー てめぇに オレの海賊道を 教えてやるぜ！
ガサササ…
カタン…
んん…!?


ふぁ〜〜
よくねた…
いっ!?
海賊だーー!!
よぉ
テイラー
アアデン…!!
——ったく!!
朝っぱらから
血の気の多い
連中だぜ!!


聖槍をもらいに来たぜ
だれが渡すかよ!!
これでもか？
パチンッ
オラ来いっ
ニーナ!?
んんっっ
いつの間に…!!
この女と聖槍を交換しよーじゃねーか
ギリッ
てめー…!! きたねーとこは変わってねーな！
これがオレの海賊道だ!! 目的のためなら何だってすらぁ!!
てめーみてーに悪徳商人からしか盗まねぇようなふぬけた海賊とはわけが ちがわぁな!!



てめーとオレじゃ道がちがうぜ!!
へっ
そうだったな てめーは 権力にシッポふる 犬野郎だったな
ちがう!! オレは…
うるせぇ!! とっとと聖槍 持って来い!!
この女が どうなっても 知らねーぜ!!
くそ…!!
アデンとやら 聞け…!!
あの聖槍を取れば 封印がとけ 古（いにしえ）の 水竜がよみがえる
そうなれば 我々人間など ひとたまりもない!
あの聖槍に ふれては ならんのじゃ!!
うるせぇってんだよ!!
じじいのヨタ話 聞きに来たんじゃ ねぇ!!
早く持ってこい!! さもねぇと…


渡しちゃ
だめだ…!!
………
んんっ…!!
だめだよ
テイラー…!!
テイラー!!
取ってくらぁ!!
ニーナと聖槍を
天秤(てんびん)にかけりゃ
ニーナの方が
かたむくよな…
じーさん　あの
アデンって男は
口先だけじゃねぇ
マジでニーナを
やりかねねぇ
テイラー…
だから
カンベン
しろよ
カイル
あんただって
たぶん
こうしただろうよ



……!?
ズゴゴゴ
なんだ!?
ほらよ
アデン!!
聖槍だ!!
ニーナを
返せ!!
よーし
こっちに
渡しな
!
ドンッ
ガッ
おわっっ
ブオォ
よこせ!!
そいつは
オレのもんだ!!
カン---ッ


ドドゴォーン
うおお!!
わあぁ
!!
アデン!!
あぶねぇ…!!
くそ…!!
オレのもんだ…!!
ニーナ!!
わあああ
にげろーっ


アデーン…!!
「はぁ…!
アデン!!
さ…わる…な…
これは…
お…れの…
も…ん…
……….
…アデン…?
….!!
この
大バカヤロウが
……!!
アデン…!!
これが
てめーの
海賊道の
結末かよ…!!


ハッ
アデン…
封じるったって
どーすんだよ
あんな
バケモン！
おおお…
いかん…!!
このままでは
村が破壊
されてしまう
早く封じねば…!!


その聖槍じゃ!! それをヤツの額につき立てるのじゃ
さすれば再び眠りにつく!!
へっ!! 簡単に言ってくれるぜ!!
けど ましょーがねーか!
うっしゃー!! 水竜(サーペント) 覚悟しろ!!
海の覇者(はしゃ) テイラー様の聖槍さばきを見せてやらぁ!!
テイラー…!!
おお… よい目じゃ
あやつにならできる…!!




眠っちまえよ
水竜（サーペント）
外（ここ）は
騒がしいだけだぜ…


テイラー!!


ゴゴゴゴッ
テイラー!!
いやだよ…!!
もう人が
死ぬのは
見たくない…!!
テイラァー!!
おお…!!
——!!
あ……
水竜は
聖槍とともに
海の底で
眠りについた
おいおい!
テイラーッ
おお…よく
無事で…
また聖槍を
狙うヤツが現れても
今度は海が
行く手をはばんで
くれるだろう…


雲のごとく自由な男テイラー。何を求めてか、彼は一人旅を続ける…。
ニーナに
ずっといてくれ
って頼まれた時は
つい　うなずいち
まったけど…
やっぱオレは
いちゃいけねぇよ
じ…
じーさん
ドキッ
行くのか
テイラー
心配いらん
ニーナは
寝入っとるよ
………
海賊だからよ…
オレは……
ニーナに
ヨロシク
言っといてくれ
運が向きゃー
また会えるさ
・・・・!!

プレゼントつき!! 106ページを見てね

# 読者アンケート



**P.106のハガキにアンケートの答えと希望するプレゼントの番号（第2希望まで）を書いて、切手をはって送ってください。**
**しめ切りは11月8日(当日消印有効)。プレゼントはP.106に載っています。**

ゲーム名を書く場合、「サンダーフォース」などのようなシリーズものなら、「サンダーフォースⅠ」といったように何作目にあたるかを明記してください。

**1.** ㊙メガドライブVol.2を買った理由を3つ選んでください。
❶巻頭特報を読みたかった。
❷付録がほしかった。
❸コミックが読みたかった。
❹知りたい新作情報がでていた。
❺Vol.1を買って、気に入ったから。
❻ほかの㊙ゲーム情報誌を買っていたので。
❼その他（内容を書いてください。）

**2.** 下の今号の記事からよかった記事とつまらなかった記事をそれぞれ3つずつ選んでください。

**3.** 今号の表紙はどうでしたか？
❶良かった　❷悪かった
❸その他（具体的に意見を書いてください）

**4.** P127「新作ソフトスケジュール」のなかであなたがやってみたいゲームを2つ書いてください。

**5.** 付録で紹介してほしいゲームを、「新作ソフトスケジュール」のなかから1つ選んでください。

**6.** NEW GAME REPORT／HOW TO WINで紹介してほしいゲームを「新作ソフトスケジュール」のなかから1つ選んでください。

**7.** ㊙メガドライブでやってほしい企画を1つ選んでください。
❶読者参加企画
❷読者コーナー
❸イラストコーナー
❹メーカーへの質問
❺読者のゲーム批評コーナー
❻その他（具体的に書いてください。）

**8.** コミック・小説化してほしいゲームを1つ書いてください。

**9.** この1年の間に買った、メガドライブのゲームのなかで最もおもしろかったものを1つ書いてください。

**10.** いままでに最も傑作だと思うゲームソフトを1つ書いてください。(ハードを問わず)

**11.** あなたは「よいゲームの条件」とは何だと思いますか？　1つ選んでください。
❶キャラクターが良い。
❷ゲーム全体のクラフィックがきれい。
❸音楽が良い。
❹バックストーリー・設定がしっかりしている。
❺操作性に優れている。
❻価格が安い。
❼オリジナリティがある。
❽その他（具体的に書いてください。）

**12.** ゲームの難易度はどのくらいが好きですか？
❶難しいほうが好き
❷やや難しいほうが好き
❸やや簡単なほうが好き
❹簡単なほうが好き
❺難易度にはこだわらない

**13.** あなたが注目しているソフトメーカーを1つ書いてください。

**14.** ほかによく読む雑誌を下の表から選んでください。

**15.** ほかにもっているハード（ゲーム機・パソコン）の機種名をすべて書いてください。

## 2.今号の記事

❶コナミ参入
❷シャイニングフォース2
❸ラングリッサーⅡ
❹3×3EYES
❺ファンタシースターⅣ
❻アプロス
❼ロードス島戦記
❽ミッキーマウス&ドナルドダック
❾ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
❿三国志Ⅲ
⓫ロードブラスター
⓬アネット再び
⓭タイムギャル
⓮電忍アレスタ
⓯ゆみみみっくす
⓰ぷよぷよ
⓱ぎゅわんぶらあ自己中心派2
⓲ジャンカーズハイ
⓳ベアナックル2
⓴スーパーリーグ
㉑マジンサーガ
㉒ファイナルファイト
㉓コミック≪ラングリッサー外伝≫
㉔コミック≪ロムPちゃん≫
㉕ヴィクセン357
㉖ブラックホールアサルト
㉗エアーマネジメント
㉘チキチキボーイズ
㉙新作ソフト誌上ロケーションテスト
㉚アーケードゲームバトラーズ
㉛メガストリート
㉜コラム
㉝ゲームギアニュース
㉞スーパーメガプラス
㉟新作ソフトスケジュール
㊱セガ発表会
㊲付録①≪ランドストーカー≫
㊳付録②≪ダーク・ウィザード≫

## 14.あなたのよく読む雑誌

❶メガドライブFAN
❷BEEP！　メガドライブ
❸㊙PCエンジン
❹月刊PCエンジン
❺PCエンジンFAN
❻㊙スーパーファミコン
❼Theスーパーファミコン
❽HIPPON SUPER！
❾ファミリーコンピュータマガジン
❿ファミコン通信
⓫ゲームボーイマガジン
⓬コンプティーク
⓭テクノポリス
⓮POPCOM
⓯LOGIN
⓰マイコン BASIC　MAGAZINE
⓱ゲーメスト
⓲コミックコンプ
⓳キャプテン
⓴コロコロコミック
㉑コミックボンボン
㉒週刊少年ジャンプ
㉓週刊少年サンデー
㉔週刊少年マガジン
㉕週刊少年チャンピオン
㉖NEW TYPE
㉗アニメージュ
㉘アニメディア
㉙その他(雑誌名を書いてください)

# ウラワザメガミックス
# URAWAZA MEGAMIX



## サンダーフォースIV
### フル装備コマンド発見!

ゲーム中ポーズをかけて、✚上、右、Ⓐ、下、右、Ⓐ、Ⓒ、左、上、Ⓑの順に押す。そしてこの後で✚上を押せば、武器がフル装備、✚右ならクローが装備されるのだ。おまけにこのコマンド、ゲーム中何度でも使用できるので、たとえミスして大切な武器を失っても安心というわけ。ただし、コマンドの判定はめちゃくちゃシビアになっているのでうまくいかなくてもあきらめず何度もトライしよう。もし、それでもダメなら別売りのパッドを使って試してみるのも１つの手だ。これでまた一歩、エンディングに近づいたね。

大阪府　横島廣次郎クン




⬆おっと、ミスをして大切な武器がなくなってしまったぞ！




⬇そんなときは、すかさずコマンド入力。使用制限はないから、惜しむことはないぞ。バンバン使って活用しよう！




⬆クローがなくったって大丈夫。ウラワザを使えばこのとおり。うまくコマンドを活用して、エンディングをめざすのだ！



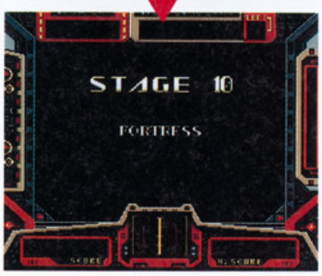
## サンダーストームFX
### 面セレクト＋無敵

タイトル画面で、「ゲームスタート」と「コンフィグモード」の選択画面になったら、✚左、右、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒと入力しよう。そしてゲームスタートを選択すれば、✚左右でステージの数を選ぶことができるのだ。さらに、ここでステージを選んでゲームを開始すると、ゲーム中㋜を押すだけで、強制的にステージをクリアしてしまうぞ。これで苦手なあの面やこの面を、ラックラクでクリアできてしまうのだ。

大分県　大木正クン




⬅タイトル画面が過ぎ、この画面になってからコマンド入力だ。




⬅いきなり最終ステージから始め、ゲーム中㋜を押せばエンディング。



## ダイナブラザーズ
### 全面パスワード発表

あると便利なノーマルステージの全面パスワードを一挙公開。これで好きな面から始められるぞ。一生モノだから、切り取ってロムに張っておこうぜ。でもやっぱりコピーをとってからの方がいいぞ。
１：LPRP、２：OSCK、３ DRMM、４：OIWG、５：EKSE、６：NQQA、７：UGLK、８：JPPH、９：EUHI、10：KGKB、11：MZAK、12：BBGZ、13：JKFF、14：FGTX、15：XTLN、16：ADLM、17：PGCS、18：QXWB、19：ONQU、20：GFGI。

佐賀県　GUISEクン




⬅パスワードはすべてノーマルモードのモノだ。




⬅20面にたどり着くのは難しい。だからパスワードでポンっと飛ぼう。



●業界のウラワザ ウラのウラ

「メサイヤさんの名作「重装機兵レイノス」には続編の設定もあるらしいですよ。ただ実際に作る予定はまったくないらしいですけど。うちのびいず羽岡が作ってくださいよって頭下げてましたよ。まぁ、彼が頼んだくらいじゃ、まずムリでしょうけど」27歳、専門誌編集。




# スプラッターハウスPART 2

## 面セレクトでラクしよう

タイトル画面になったら、✚下、下、Ⓑ、下、下、Ⓒの順番に入力。画面に「STAGE SELECT」と表示されればOK。✚上下で数字を変更し、Ⓢを押せばいきなり選んだステージから選べてしまうぞ。苦手なステージの練習をしたり、見たこともないステージをのぞいたりと、楽しみ方いろいろだ。

東京都　惣奈軍魚クン




⬆この画面になったらコマンド成功だ。どの画面から始めようかなっと。




# グレイランサー

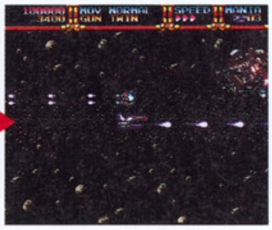
## マニアモードでびっくり

タイトル画面で✚上、下、左、右、Ⓑ、Ⓐと入力。ロゴの色が変われば成功。どんなつわものも泣いて逃げ出す「マニアモード」に突入だ。もちろん、初心者お断り。

鹿児島県　永富勇作クン

➡タイトルの色がこんな風に変わったら成功だ。



⬅破滅的な難しさを誇るマニアモード。クリアできる？




# ダイナブラザーズ

## アニメモード発見

パスワードで「ANIM」と入力。これでキャラのアニメを観賞することができるぞ。使い方はⒶでキャラクター変更、Ⓑでパターン変更、Ⓒだと向きの変更で、Ⓢを押せばスローに。けっこう本格的だぞ。

福島県　GFボーイクン



⬅ふつうゆっくり見とれている暇はないから、これって便利だよね。




# ダイナブラザーズ

## 特選　隠しマップ集

もうノーマルモードを全部クリアしちゃったっていう人のため、隠しマップの数々を一挙公開。全面パスワード同様、永久保存版だ。難解マップや冗談マップなどさまざまな面で楽しもう。隠しマップは現在わかっているもので「RIKA」、「SARU」、「NAGA」、「DEMO」「EEEE」、「PPPP」、「NIKU」、「PUGU」、「METE」、「EMI」、「LOVE」、「GEKI」、「MIZU」、「BENI」の14種類。それぞれパスワード画面で入力すればOK。また、「MHRI」と入力すると、自分が宇宙人となって遊ぶこともできるのだ。

青森県　A++クン



⬆「RIKA」のマップ。りかとは監修者の香山リカ先生のことだ。



➡こちらは、自分が宇宙人の隠しゲーム。いつもとちがった感覚だぞ。




# サンダーストームFX

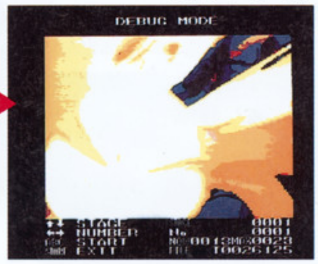
## デバッグモードだ!

「ゲームスタート」と「コンフィグモード」の選択画面で、✚上、下、左、右、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐと入力。画面に「デバッグモード」の選択肢が加わったら成功だ。✚の上下左右で、どのステージのどれが見たいかを選択し、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒのどれかを押せば、そのビジュアルシーンだけを再生できるのだ。美しいビジュアルをじっくり観賞せよ。

北海道　田々新一クン




⬆コマンドの判定は非常にきびしい。でも成功するとこのとおり。




⬅いま、ステージ1のナンバー1のビジュアルを再生中なのだ。

## ★各賞の説明

- ●1等賞……10000円分のおもちゃ券
- ●2等賞……8000円分のおもちゃ券
- ●3等賞……5000円分のおもちゃ券
- ●末等賞……2000円分のおもちゃ券

みんな元気かなぁ？　ボクはちょっと元気がないんだ。長いことウラワザページの担当をしてると1日につき寿命が3年ずつ縮んでしまうんだ。本当だよ。信じてくれたかな…信じてくれるといいなぁ。信じてくれない人はウラワザのハガキを書くこと。それが宿命です。

## ★ウラワザを送ってくれたまえ!

メガドライブで遊んでいて（ゲームをだよ。メガドライブ本体でフリスビーとかやっている人は別ね）、あっこれはウラワザだ！　と思ったら、確認のしかたをウラワザ担当のオレにわかるように、ハッキリと書いて（図があると、じつにビューティフル）、住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記の上、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。事実キミの情報だけが頼りなのだ。首をキリンより長くして（虚像）、待っているよ！　と、あのこに伝えて下さいな。

〒162　東京都新宿区新小川町1-14　NAOビル㈱MD「ウラワザ」係
FAX 03-5228-1722

●業界のウラワザ　ウラのウラ

「セガ『聖魔伝説3×3 EYES』スタッフの今年の新人は超強力だそうですよ。その力はとくにカラオケで発揮されるらしくて、マイクを持たせたらほぼ無敵らしいです。一緒に歌いに行くのが楽しくてしょうがないって言ってましたから、友だちが」25歳、事情通。

# アークスオデッセイ

A-RPG／ウルフ・チーム／8,500

**ディアナの最強パスワード** 以下のパスワードは、各章ともレベル4、クリスタル6個、リバースドール5個持った状態で開始。1章「K4UME2UFAA」2章「K4UME2UIJF」3章「K4UME2UUOS」4章「K4UME2UZTX」5章「K4UME2UWMU」6章「K4UME2USFR」7章「K4UME2UX4W」8章「K4UME2UFPH」。

**アイテム2倍** 2Pモードでプレイするとアテイムが2倍出現。これを片方が全部取り、パスワードを取って同じ章をプレイする。

**おもしろパスワード** パスワードを「EEEEEEEEEE」とすると、キャラがジェダでリバースドールを6つ持ち、5章なのになぜか能力値が初期状態になっている。

# アイルロード

RPG／ウルフ・チーム／7,500

**ノーバトルコマンド** コンフィグの「SE NO」にカーソルを合わせ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓒ。すると戦闘が起こらなくなり、楽に先に進める。

# アウトラン

SPG／セガ／7,000

**エンディングに美女** まず、ふつうにゲームプレイして、エームエントリーで「ENDING」と入力。そしてⓈを押すと真のエンディングが始まる。さらに、砂浜に車がある場面になったらⒸを連打。すると水着姿の美女が現れてくれる。



# A・大戦略

SLG／セガ／8,700

**キャンペーンモードの設定を変更** 通常のプレイ画面でⒸを3回押してオプションメニューを表示させる。そこで✚左、右、左、右、上、上、上、上、Ⓐの順に押す。すると設定を変更できるようになる。

**データ変更** まずスタンダードモードでマップをロードして、✚上、上、上、Ⓒの順にボタンを押そう。すると画面が切り替わって、各国の名称、総ユニット数、予算などの設定を自由に変更できるようになる。

**索敵モードの下級** ゲームプレイ中にオプションメニューのウインドウを開く。ここで✚右を3回押してから「索敵」コマンドを選択すればO・K。



**移動距離アップ** まず空母に艦載ユニットを搭載しておく。そのユニットを発進させて、移動がすんだら決定せず性能表を見て通常画面に戻す。すると再び移動できる。

**マップエディット** コンティニュー、キャンペーンなどを選ぶ最初のメニュー画面で、✚右、左の順にボタンを押してから、スタンダードでゲームを始める。

**ユニットが進化** まずマップエディットコマンドを実行する。自分のキャンペーンをロードし、開発表画面で適当なユニットをカーソルに合わせてⒸを押すとどんどん進化していく。Ⓐで生産できるから、それを敵の都市の近くに置いてセーブ。リセットしてコンティニューでさっきのデータをロードしてゲームを始めれば、簡単にシナリオクリアも可。

# アシリア・ドラグーン

ACT／ゲームアーツ／7,800

**役立ちコマンド** パッドを2つ接続して、1PのⒶを押しながら電源を入れる。そしてゲームアーツのロゴが消えたらⒶを離して1PのⒷを押す。さらにガイナックスのロゴが消えたらⒷを離し1PのⒸを押す。最後にメカソアソシエイツのロゴが消えたらⒸを離して1PのⓈを押す。これで準備O・K。この状態でゲームを開始すると、2PのⒶでコマ送りができ、Ⓑでその解除ができる。さらにコマ送り解除のとき、1コンで何かボタンを押したままにしておけばさまざまな効果をもたらしてくれる。その効果と対応ボタンは、✚上：HPアップ、✚左：稲妻のレベルがアップ、✚右：オプションアップ、Ⓒ：無敵、Ⓑ：ハイパー稲妻。



# ヴァーミリオン

A-RPG／セガ／8,500

**ウラノスの葉っぱ発見** ラフロスの森に通行証を取りにいく途中、下側の抜け道の森の中央で「しらべる」のコマンドを実行すると、LUCKを増やすことができる「ウラノスの葉っぱ」が手に入る。

**サウンドセレクト** タイトル画面でIIコンのⒶ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓢを押すとオプションモードに。そこでコントローラを1P側に接続し画面の〝SOUND TEST〟を選んでⒶ。

# SDヴァリス

ACT／レーザーソフト／6,800

**無敵** タイトル画面で✚上、下、左、右、Ⓐ、Ⓑ、上、下と押すと優子がかわいい水着姿で登場。おまけに敵にやられた場合、ダメージは受けるが体力ゼロになってもアッという間に回復してしまう。



**BGMが消える** タイトル画面でⓈ+Ⓑと押すとBGMが消える。もとに戻すには敵にやられるだけで良い。

# エル・ヴィエント

ACT／ウルフ・チーム／8,500

**面クリアコマンド** まずゲームのプレイ中にⓈを押してポーズをかけ、✚ボタンを上、左、右、下の順に押した後でⒷを押す。

**カラーパターン** ロゴ画面が出ているとき、Ⓐ+Ⓑ+Ⓒを押しながらⓈを押す。すると画面にカラーパターンが表示される。

# 球界道中記

SPG／ナムコ／6,000

**隠れチーム** ワールドツアーモードのパスワードで「ZVN」と入力してリセット。すると、「1P VS COM」モードか「1P VS 2P」モードで隠しチーム登場。

**チーム解説** ワールドツアーモドのパスワードで、「G・・・」や「C・・・」といったぐあいにチームの頭文字とピリオドを入力。

**おもしろパスワード** ワールドツアーモードのパスワードで「KIKU」と入力するとアナウンサーが「えかきのおかしら」という。また、「END・」でも変な言葉を話す。

# 空　牙

STG／RIOT／8,400

**面セレクト** まずはオプション画面に入り、オプション設定でレベルをEASY、残機を5、サウンドを10、SEを3にセット。そしてSEを鳴らしてからプレイ開始。自機選択画面

ウラワザメガニックス

になったら２Ｐ側のパッドで開始したい面に対応するボタンを押しながらＩＰ側で㋜を押す。すると好きな面から開始できる。各面の選択に対応するボタンは、２面：Ⓐ、３面：Ⓑ、４面：Ⓒ、５面：㋜、６面：Ⓐ+Ⓑ。

## ゲイングランド

ACT ／ セガ ／ 6,000

**面セレクト**　オプションモードのとき、Ⓐ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓒの順に押す。これだけで面セレクトが可能となる。

**敵が勝手に倒れる**　敵を自キャラが出現する位置までおびきよせる。うまく誘導できてから自キャラを出現させると、敵が勝手に倒れてしまう。でもタイミングは難しい。

## 鋼鉄帝国

STG ／ホット・ビィ／ 7,800

**面セレクト**　サウンドテストの状態で、曲をＩ番、Ｉ番、９番、２番の順に聴くと面セレクトが可能になる。

**レベルアップ**　オプション設定をDIFFICULTY：HARD、STOCK：３、CREDIT：２、SOUND：77と設定してスタート。後はゲーム中にⅡコンのⒷを押せばレベルアップする。

**自機数99**　オプション設定をDIFFICULTY：HARD、STOCK：２、CREDIT：Ｉ、SOUND：65と設定する。この状態でゲームを開始すると、自機数が99機に。



**スーパーボムが99**　自機選択画面中、ⅡコンのⒸ、Ⓐ、Ⓒ、Ⓐ、㋜、Ⓑを順番に押す。成功したら音が鳴って知らせてくれる。

## ゴールデンアックス

ACT ／ セガ ／ 6,000

**面セレクト**　アーケードモードのキャラクター選択時に、好きなキャラを選んでから✚左下+Ⓑを押すと面セレクト可能になる。

**コンティニューアップ**　アーケードモードのキャラ選択時に、✚左下+Ⓐ+Ⓒボタンを押してからゲームを始める。するとコンティニュー回数が10回に増えている。

## ゴールデンアックスII

ACT ／ セガ ／ 6,000

**面セレクト**　デモ画面でⒶ+Ⓑ+Ⓒを押しながら（面セレクト可能になるまで押しっぱなし）㋜。タイトル画面になったらオプションにカーソルを合わせⒷ+Ⓒ。オプション画面になったらEXITにカーソルを合わせてⒷ+Ⓒ。再びタイトル画面でノーマルゲームに合わせてⒷ+Ⓒ。最後にキャラを選んだら✚上+Ⓑ+Ⓒ。ⒶかⒷでステージを変え、㋜。

**魔法の書が増殖**　マジックをスペシャルに設定し４面までに魔法の書を３つ以上貯める。ボス前にⒶを押し続け、魔力がフルのままボスを倒す。ボーナスでアイテムを取らず次へ。

**クレジットを８にする**　デモ画面でⒶ+Ⓑ+Ⓒを同時に押しながら（以後、Ⓒは離さない）㋜。オプションにカーソルを合わせてⒶ+Ⓑ。オプション画面になったらEXITにカーソルを合わせてⒶ+Ⓑ。再びタイトル画面に戻ったら、ＩＰか２Ｐにカーソルを合わせてⒶ+Ⓑ。最後にNORMALGAMEにカーソルを合わせてⒶ+Ⓑ。成功するとクレジットが８になる。




## コズミックファンタジーストーリーズ

RPG ／ RIOT ／ 7,800

**デバッグモード**　MEGA-CDのメニュー画面でⅡコンの✚左+㋜を押し続ける。そしてふつうに始め、ウィンドウを開いてⅡコンの㋜を押せばどこでも歩ける。さらにＩコン㋜で戦闘。HPが０になっても「意識が…」のメッセージ中Ⅱコンの✚上で続行可能。

## サイバーボール

SPG ／ セガ ／ 6,000

**エンディングパスワード**　パスワード入力で、「CGBB B8FB BB2V」と打ちこむだけで、すぐにエンディングだ。

## ザ・スーパー忍

ACT ／ セガ ／ 6,000

**手裏剣使い放題**　オプション画面で手裏剣の数を00に設定し、そのまましばらく待つ。すると00の表示が無限大になり、手裏剣が使い放題になる。



## サンダーフォースII

STG ／テクノソフト／ 6,800

**面セレクト**　コンフィグモードで難易度をHARDに設定してゲームスタート。ゲームをクリアしてからリセットすると、面セレクトができるようになる。Ｉ～９面までの好きな面から始められる。

## サンダーフォースIII

STG ／テクノソフト／ 6,800

**フル装備コマンド**　ゲームプレイ中にポーズをかけて、✚上×10、下、Ⓑ、下、Ⓑ、下、Ⓑの順に押す。Ⓑを押すたびに武器が増え、Ⓒを押すたびに減っていく。さらにⒶを押しながらポーズを解除するとクローを装備できる。またポーズ中に上×10、Ⓑ×10、下×２、Ⓑ×６の順に押し、Ⓐ+㋜でポーズ解除するといきなりフル装備。



## ジノーグ

STG ／ NCS ／ 6,300

**イージーモード**　オプション画面でⒶ+Ⓑ+Ⓒ+㋜を同時に押す。すると、ゲームレベルにイージーランクが加わってくる。

**面セレクト**　オプション画面でコントロール変更の位置にカーソルを合わせ、Ⓐを押したまま、およそ７秒くらい待つ。すると面セレクトができる。



**無限コンティニュー**　「GEME OVER」という表示がでたら、コンティニューの画面になるまでⒶ+Ⓒ+✚左を押し続ける。そしてコンティニューするとクレジットが減らない。後は同じことを繰り返すだけ。

## シャイニング＆ザ・ダクネス

RPG ／ セガ ／ 8,700

**王女の冠を自分のものに**　いにしえの神殿で王女の冠を手に入れたら城へ。そこでトリスタンとは話をしないで城の外に出る。次に町に行ってビルボとマーリンを仲間にすると、王女の冠を返さずに持ち続けることができる。

**修理で大金持ち**　魔法のアイテムをあとＩ回使うと壊れる状態にして、万屋（よろずや）に修理に出す。このとき、所持金は修理代より少なくしておくこと。修理代より多くお金を持っていると、損をするだけだから要注意。そして宿屋に泊まって万屋からアイテムを受け取ると、金貨の数が、400万枚以上に大増殖！　これだけお金があれば何でも買い放題。

# シャイニングフォース

RPG ／ セガ ／ 8,700

**デバッグコマンド**　IIコンの✚上＋㋜を押しながら電源ON。SEGAの表示が出ている間IIコンのⒶ＋Ⓒを押し続ける。そして「続きから」を選び「読んで聞かせて〜！」と表示されたらIコンのⒶ、Ⓑ、Ⓒのどれかを押す。Ⓐ：1〜30の戦闘セレクト、Ⓑ：1〜8の章セレクト、Ⓒ：エンディング。また、IIコンのⒶ＋Ⓒを押しているとき、IコンのⒶ＋㋜を押していれば、すぐにバトルテストになる。この場合、主人公は無敵となり「禁断の箱」を持っている。これを使うとヨーグルトを除く仲間全員がレベルアップ。でも、バトルテスト内のみのアイテムなのでセーブをすることができない。

**サウンドテスト**　「続きから」で、すでに終了したデータをロード。女の子が「はやく読んで聞かせて〜」といったら✚下＋㋜を押しながらⒶを押す。

**アイテム無限増殖**

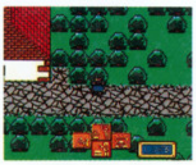


増やしたいアイテムをアイテム欄の左に置き、捨ててもいいアイテムをアイテム欄の上に置く。そして戦闘中にアイテム欄の上に置いた物を捨て、リターンで町に戻る。道具屋に行くと、左に置いた物が売られている。

**名前変更**　「始めから」で主人公の名前を入力したら、「終わる」にカーソルを合わせて、IIコンの㋜＋Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓒを押しながらIコンのⒶを押す。

**ヨーグルトリング**　ヨーグルトリングを味方に使うと、グラフィックがヨーグルトになってしまう。しかし能力値はもとのまま。

**隠れキャラ×3**　4章の始めにパオキャンプの教会に入り、手前のカメを回りこんでベッドの方へ歩く。すると画面の上の方にヨーグルト登場。イカス！　さらに7章の3度めの戦闘が終了したら、プロンプトの城から北に2つめの家の2つの入口の中間を調べる。怖いくらいに強力な戦士、ムサシが仲間になってくれる。そして最後に、6章でルーンファウストの街に入ってすぐの木を調べると、いきなり話しかけてくるのがハンゾウ。彼の武器〝必殺の剣〟は、究極の剣だ。ヨーグルトはともかく、ムサシとハンゾウの強さはケタ外れ。仲間にしたい！



# 重装機兵レイノス

ACT ／ NCS ／ 6,200

**コンティニュー**　最初の面をクリアしたら、わざとやられてゲームオーバーに。そしてタイトル画面でオプションを選択して㋜を押すと、コンティニューが9になる。

**2面でフル装備**　1面を始めて、ザコキャラを1匹も倒さずに面の最後に現れる宇宙戦艦を倒す。こうして得点が2800点の状態でクリアすると、2面スタート時にすべての武器が装備されている。

**数字あてゲーム**　ステージ1の武器選択画面でⒶ＋Ⓒ＋㋜を同時に押し、㋜を先に離してからしばらくⒶ＋Ⓒを押し続けている。

**ロゴを操作**



メサイアのロゴが回転しているとき、IIコンを接続して✚右上＋Ⓐ＋Ⓒと押す。すると回転を自分の思うままに操作できる。

# シルキーリップ

AVG ／ RIOT ／ 7,400

**会話デバッグ**



CD-ROMのメニュー画面で、「CD-ROM」にカーソルを合わせてⒶ＋Ⓑ＋Ⓒ＋㋜。これで、会話だけを楽しむことができる。

# スーパーファンタジーゾーン

STG ／ サン電子 ／ 6,800

**BGMが変化**　タイトル画面で、Ⓐ＋Ⓑ＋Ⓒ＋㋜を、1面が始まるまで押し続けておく。すると、アーケードのものと同じ音楽でプレイすることができる。

**ゴールドがMAX**　パッドを2つ接続してからゲーム開始。1Pでポーズをかけ、2Pの✚左下＋㋜＋Ⓐを同時に押す。するとゴールドの数が最大値にまでアップしている。

# スーパーモナコGP

SPG ／ セガ ／ 6,000

**マーシャルが飛ぶ**　ゴールするときにマーシャルに突っこめば、チェッカーフラッグを振りながら遙かかなたにすっ飛んでいってしまう。ただし、ドライバーズポイントは0点になってしまう。

**最高速度を超える**　最高速度の415キロで走っているときに、同じスピードで走る敵のマシンのすぐ後ろにつく。すると自分のスピードがどんどん上がっていき、最高速度以上で走ることができるようになる。

**ドライバーが首を取る**　スーパーモナコGPモードのウェットコースで3位以内にⒶ＋Ⓑ＋Ⓒを押しながらゴールする。

# ストライダー飛竜

ACT ／ セガ ／ 7,000

**コンティニューアップ**



デモ画面のとき、グランドマスターが笑っている間に、Ⓐ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐの順に押して㋜。

**踏みつぶし攻撃**　一撃で倒せる敵のみに対して有効な技だけど、ジャンプで敵を頭から踏みつぶすと、簡単に倒せてしまう。

**ポーズを決める**　ステージのボスを倒した後、画面が切り替わる前にジャンプかスライディング。クリア画面でも同じポーズになる。

# 精霊神世紀フェイエリア

RPG ／ ウルフ・チーム ／ 7,400

**デバッグモード**　ゲーム開始直後サーナと3回話してから町の北門の後ろを左に入ると隠し通路がある。その奥でⒶを押すと男がいるので話しをして「さかだての指輪」をもらう。そこでメッセージスピード➡「MIN」を10回繰り返しメッセージスピード➡「はやい」を選ぶ。パールが手に入れば成功。

# ソーサルキングダム

RPG ／ メサイア ／ 8,800

**サウンドテスト**　タイトル画面でⒶ＋Ⓑ＋Ⓒを押しながら㋜を押す。

**MP増殖**　ミディのホールドを町の中でMPがなくなるまで使う。そしてウィンドウを閉じたら、なぜかMPの最大値がアップする。その後、宿屋に泊まってMPが回復したら、同じことを繰り返せばよい。

# ソニックザヘッジホッグ

ACT ／ セガ ／ 6,000

**無敵&キャラチェンジ**　まず、タイトル画面で✚上、Ⓒ、下、Ⓒ、下、Ⓒ、下、Ⓒ、左、Ⓒ、右の順にボタンを押す。そして、ふつうにゲ

ームを始め、プレイ中にⒶ+㋜を同時に押すと、ソニックが無敵になる。さらにⒷボタンを押すと、ソニックがリングに。この後でⒶボタンを押すと次々にグラフィックが変わっていく。チェンジしたキャラはⒸで配置可。

**面セレクト**　タイトル画面で✚上、下、下、下、左、右の順にボタンを押し、Ⓐを押しながら㋜。するとウ面セレクトとサウンドテストが可能になる。



**スロー&コマ送り**　まずタイトル画面でⒸ×2、上、下、下、下、左、右の順に押す。ゲームプレイ中にポーズをかけてⒷを押すとスローモーションでプレイできるようになり、Ⓒを押すとコマ送りができるようになる。

**タイムボーナス**　ステージを29秒以内でクリアすると、タイムボーナスとして5万点ものボーナスをもらうことができる。

**エンディング**　タイトル画面でⒸ×7、✚上、下、下、下、左、右。音が鳴ったらタイトル画面に戻して上、下、下、下、左、右の順に押し、Ⓐを押しながら㋜。するとサウンドテストと面セレクトができるようになる。ここでサウンドナンバーを9Eにして Ⓐを押すとスタッフロール、9Fでエンディング。

## ソルフィース

STG ／ ウルフ・チーム ／ 6,800

**コンフィグモード**　タイトル画面でⒶ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓐと押すとコンフィグが可能。さらにこのとき、モードのカーソルを「EASY」に合わせて✚右を数回押すと残機が99に。

## 大航海時代

SLG ／ 光栄 ／ 7,800

**エンディングコマンド**　コントローラの✚上を押しながら電源を入れ、そのまま押し続けていると、なぜかいきなりエンディングが始まってしまう。

## 大魔界村

ACT ／ セガ ／ 6,800

**面セレクト**　まずは、オプションを選んで㋜。オプション画面になったら、㋜をもう一度押してタイトル画面に戻す。これを5回繰り返し、タイトル画面で、コントローラのⒶを16回押した後✚上、上、下、下、左、右、左、右と押す。ピッと音がしたら成功。後は、下にある各面に対応したコマンドを押しながら㋜。1面の途中：Ⓐ、2面：上、2面の途中：上+Ⓐ、3面：下、3面の途中：下+Ⓐ、4面：左、4面の途中：左+Ⓐ、5面：右、5面の途中：右+Ⓐ、最終ボス：右下。

**無敵**　タイトルでオプションに入る。オプションに入ったらすぐにタイトル画面に戻す。この動作を4回繰り返し、4回めのタイトル画面でⒶ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、✚上、上、下、下、左、右、左、右の順に押す。ピッと鳴ったら成功。後はⒷを押しながら㋜。

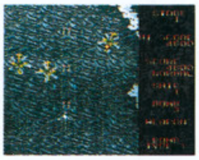


**武器を2種類使う**　ナイフを装備し、金の鎧を取る。後は魔法を使って分身し、別の武器を取れば、分身と本体とが別々の武器で攻撃することができる。

## タスクフォース ハリアーEX

STG ／ トレコ ／ 8,500

**デバッグモード**　Ⓐを押しながら電源を入れ、タイトル画面で素早く✚上、下、左、右、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓒ、Ⓑと押す。そしてコンフィグを選ぶと、面セレクト、無敵、縦画面モードの3つが加わっている。さらにゲーム中ポーズをかけてⒶを押すと次の面にスキップ。おまけにポーズ中、Ⓑを連打すればスローモーションになる。



## TATSUJIN

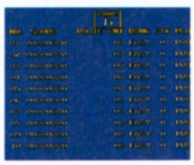
STG ／ セガ ／ 6,000

**TATSUJINボムの有効利用法**
中ボスやボスが出てきたら、タツジンボムを使い、ポーズをかける。ポーズをかけている間、ずっと敵にダメージを与え続けることができる。これを使えば楽勝でボスに勝てる。

## ダライアスII

STG ／ タイトー ／ 8,900

**プレイデータ**
タイトル画面の表示中に、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒと押してスタートすると、電源を入れてから50回分のプレイデータを見ることができる。



**サウンドテスト**　ゲームオーバー後、高得点のためネームエントリーになったら、名前を「ZTT」と入力する。するとサウンドテストが可能となる。

**スペシャルモード**　タイトル画面の表示中にⒸ×12と押すと、音が鳴って画面の下に「SPECIAL MODE」と出る。これで始めるとふだんよりマップが短いうえに難しくなっている。しかもコンティニューなし。

**面セレクト**　タイトル画面の表示中に、Ⓒ、Ⓐ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓒと押して、画面下に「ZONE SELECT」と出たらOK。あとは好きなラウンドを選んでゲームスタート。

**無敵**　タイトル画面でⒶ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐと入力。すると、自機が無敵になり、敵の弾に当たってもOK。



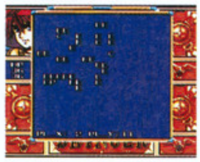
**フリープレイ**　タイトル画面でⒷ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓒと入力。

## デスブリンガー

RPG ／ RIOT ／ 7,400

**マップ&ビジュアルセレクト**
パッドを2つ接続して電源ON。ゲームが始まったら2Pの✚上+㋜を押すとマップ&ビジュアルのセレクトモードに。1Pの左右で行きたいマップに合わせてⒸを押す。

**座標ワープ**　パッドを2つ接続して電源ON。ゲームが始まったら、2Pの✚上+Ⓒを押し、続けて1PのⒸを押す。マップ上に示された「P」の文字を行きたい場所に動かしてⒸを押せば、その座標にワープする。



## デトネイターオーガン

AVG ／ ホット・ビィ ／ 7,800

**デバッグモード**　タイトル画面で、IIコンから✚上、上、右、下、下、Ⓐ、Ⓒ、Ⓑの順番に入力。そして画面に「DEBUG」の文字がでたら1コンの㋜を押す。

## デビルクラッシュMD

ETC ／ テクノソフト ／ 6,800

**オマケのBGM**　パスワードで「OMAKE BGM」と入力して余った2文字分に00〜04までの好きな数を入れる。するとテクノソフトが発売してきた名作のBGMが聴ける。

**便利パスワード**




「DEVILCRASH」：スコア35万から。「0956335555」：スコア55万5500。「THCHNOSOFT」スコア220万から。

## TOEJAM&EARL

ACT ／ セガ ／ 6,800

**0面プレイ**　まずはレベル1の右上に行き、そこにあるプレゼントを取っておく。そして次に左下に行くと、穴の開いた島があるので、その穴に思い切って飛び降りてしまう。すると隠しステージのレベル0に行くことができる。ここにある売店では、なんとラムネが無料飲み放題。

## バッドオーメン

ETC ／ホット・ビィ／ 6,800

**ボールストック99**　タイトル画面が表示されているとき、1Pのコントローラから✚左+Ⓐ+Ⓒと入力。その後、スタートを押してゲームを始める。すると一見なんの変化もないようにみえるが、じつはボールの数が99にまで増殖している。



## バトルマニア

STG ／ ビッグ東海 ／ 6,800

**面セレクト**　タイトル画面でⅡコンの✚右+Ⓒ+㋜を同時に押す。すると、面セレクトが可能となってしまう。

**隠しグラフィック**　SEGAのロゴ中、Ⅱコンの㋜を押し続ける。するとマニアがSFC本体を踏みつぶしているという恐ろしいグラフィックが出現。



## バハムート戦記

SLG ／ セガ ／ 6,800

**牛が女の子に**　タイトル画面でⒶを2回以上押してからスタート。さらにマスターの選択画面では、エル=モアの代わりに妹のエル=ウィンを選択することができるようになる。

**英雄を何人も**　英雄を2人以上雇い、1人を残して就任させ、未就任の英雄を解雇する。「本当に解雇しますか」と表示されたらカーソルを就任ずみの英雄に合わせて決定。そうすると、状況の画面では解雇した英雄が消えてしまい別の英雄を雇うことができるが、実際には部隊に就任している。

## ビーストウォリアーズ

ACT ／ RIOT ／ 8,400

**サウンドテスト**　タイトル画面でⒶ+Ⓑ+Ⓒ+㋜と押せばBGMが聴ける。また、Ⓐ+Ⓒ+㋜と押せばゲームの効果音が楽しめる。

## ファンタシースターII

RPG ／ セガ ／ 8,800

**シルカは盗賊**　まずシルカをパーティに加え、盗みたい物を売っている店に入ってすぐ外に出る。何度もくり返し、シルカがパーティから外れたらOK。

## ファンタシースターIII

RPG ／ セガ ／ 8,700

**国王から1本取る**　ゲーム開始直後に、ケインのブーツを売ってイグザオカリナを買う。マリーナと結婚式をあげた後で牢屋に入れられたらオカリナで脱出（宝箱を開けないこと）。その後国王と話すと、ゲームが進まなくなる。



## フェリオス

STG ／ ナムコ ／ 5,800

**エキスパートモード**　ADVANCEDモードをクリアする。エンディングが終ってタイトル画面になったら㋜。するとEXPERTモードに。

**コンティニューアップ**　ゲームをスタートさせたら、すぐにコントローラーのⒸ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓒ、Ⓐ、Ⓑと入力する。

**アルテミスがしゃべる**　エキスパートモードをクリアしてアルテミスがアップになったら、ボタンを押すと「BEPATIENT」と表示される。そのときボタンを連打して、文字を20回出すと、アルテミスがメッセージを閉じる瞬間に「好きよアポロン」としゃべる。

**馬だけのフェリオス**　ボスと戦い、倒した瞬間に自分も一緒に死ぬと、クリアデモのときにキャラクターが消えてしまう。

**1面ボス必勝法**　1面ボスが出現し、しばらくするとボスの動きが速くなる。そしてボスが画面の下まで来るようになったら、敵の動きをうまくかわしながら、画面のいちばん上の方まで素早く移動。そしてしばらくその場所で待っているだけで、ボスは勝手に自爆する。上に移動するのは難しいが、一度上まで来てしまえば楽勝。



## プロ野球スーパーリーグ'91

SPG ／ セガ ／ 6,800

**特選コマンド×2**　モード選択画面で、コントローラーの㋜+Ⓐを同時に押しながらⒷを押す。すると、12球団での勝ち抜き戦が楽しめてしまう。また、データをロードする画面のときに㋜+Ⓐ+Ⓑを同時に押しながらⒸを押すと、何一つの苦労もなく簡単にエンディングを見ることができてしまう。

## ベア・ナックル

ACT ／ セガ ／ 6,000

**面セレクト**　2Pのパッドから✚右+Ⓐ+Ⓑ+Ⓒを押したまま1Pのパッドでオプションモードに入る。すると面セレクトと人数設定が可能になる。



**999900点ボーナス**　2Pモードで最終面にきたら、片方のプレイヤー数を最後の1人にし、なおかつライフの残りもあと1回のダメージでミスになる状態にする。その後、最後のボスを倒したらボーナスの計算になる直前に、一方のプレイヤーがライフぎりぎりのプレイヤーの方を倒す。すると最後のLEFTボーナスで999900点が加算される。ただし、タイミングは非常に難しい。

**コンティニュー増加**　最後のコンティニューの最後の1人がやられた瞬間にⒸを押す。タイミングは難しいが、成功すればもう1度コンティニューできる。ただし、1度きり。

## ポピュラス

SLG ／ セガ ／ 6,000

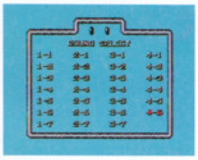
**面セレクト**　パスワード入力時にプレイしたい0〜494面の数字を入力。すると入力した数の面からいきなりプレイできてしまう。これだけ簡単に面セレクトができてしまうのも最近ではめずらしいが、非常に便利であり、利用価値も高い。



# マーベルランド

ACT ／ ナムコ ／ 7,000

**面セレクト** 設定した難易度に応じてパスワードは異なってくる。ダイジェストの場合は、「GIL AND KI」ノーマルモードは「VALKYRIE」、ハードモードなら「TEHIDENT」と入力すれば、O・K。



# マイケル・ジャクソンズ ムーンウォーカー

ACT ／ セガ ／ 6,000

**バブルスがこない** 子供たちを全員助けだした後、マイケルをしゃがませる。すると、その間はバブルスがやってこない。ただし、立ち上がるとその効果はなくなってしまう。

**面セレクト** タイトル画面で、IIコンの✚左上+Ⓐを押しながら㋜を押す。このままボタンを離さないでいて、メニュー画面になったらもう一度IIコンの㋜を押せば、画面に数字が現れる。これで面セレクトが可能となる。



# 魔王連獅子

ACT ／ タイトー ／ 6,800

**2P対戦コマンド** タイトルデモの「魔王連獅子」の文字が回転しているときに、Ⓑを4回以上連打してから、ゲームをスタートする。すると赤獅子VS白獅子の2人プレイ対戦モードがプレイできる。

# まじかる☆タルるートくん

ACT ／ セガ ／ 6,880

**面セレクト** SEGAのロゴが出ている間にIIコンをⒶ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓐと押す。するとオプションモードに面セレクトが追加される。



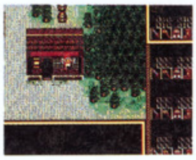
# マスターオブモンスターズ

SLG ／ 東芝EMI ／ 7,800

**マップ&キャラ選び** タイトル画面でⒶ+Ⓑ+Ⓒを押しながら㋜。サウンドテストになったら✚右下+Ⓐ+Ⓒ+㋜を押しながらⒷを2回。するとキャラの選択が可能になる。さらに、このときどちらか選んでゲームを開始すると、隠しマップの選択ができるようになり、好きな隠しマップでプレイできる。

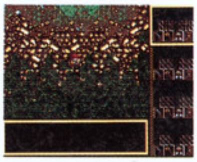
# 港のトレイジア

RPG ／ RIOT ／ 8,900



**壁抜けコマンド** 塀や壁など、通り抜けられない障害物に下からぶつかるようにして、Iコンの✚上を押しながらIIコンのⒷ+㋜を押す。すると、その障害物をすり抜けてしまう。

**シナリオセレクト** あらかじめ上の壁抜けコマンドを実行しておき、IIコンのⒶでIつ次のシナリオ、同じくIIコンのⒸでIつ前のシナリオへ飛ぶ。



# 武者アレスタ

STG ／ 東亜プラン ／ 6,800

**面セレクト** 電源を入れリセットボタンを10回押す。その後、タイトル画面が表示されたときに、✚左下を押しながらオプションモードに入る。すると、面セレクトが可能となり、好きな面から始めることができるようになる。



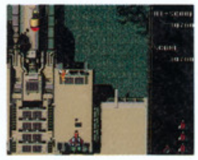
**パワーアップコマンド** ゲーム中にポーズをかけてⒷ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓒ、上、下、Ⓐと入力してポーズを解除すると、通常弾がフルパワーアップする。同じように✚右、下、右、下、左、上、左、上、Ⓑ、Ⓒ、Ⓐと入力すると残機が5機UP、✚上×3、下×3、左×3、右×3、Ⓒ×2、Ⓑ、Ⓐならオプションが20機増える。これらは1回のプレイで1度ずつしか使えないが、併用は可能なのですべて同時に行える。



# 雷電伝説

STG ／ マイクロネット ／ 8,800

**フェアリーの出る場所** 取っておけば、自機がミスしたときパワーアップアイテムをばらまいてくれ、その後の復活が非常に楽になる妖精（フェアリー）の場所を3つだけ公開する。Iつはステージ1の川の手前にある右側の木を撃つとOK。2つめは、ステージ4の海を越えて、2台めの大型戦車を少し過ぎた所にある左側の木を撃つ。3つめは、ステージ6に出てくる恐竜の骨みたいな物体の左横を攻撃すると出現。ほかにもいくつかあるかもしれないので、とにかく撃ちまくることをオススメ。

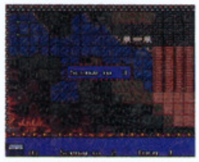


# ラングリッサー

SLG ／ メサイヤ ／ 7,300

**シナリオセレクト** まずどのシナリオでもいいからふつうにゲームを始める。そしてゲームプレイ中に、マップを縮小モードに変更すれば準備OK。マップの上段から2つめ、左端から2つめの位置にカーソルを合わせてⒷを押し続ける。しばらくするとシナリオセレクトができるようになり、1～29番までのシナリオのなかから好きなものを選ぶことができる。ただでさえ辛（つら）いシナリオがいっぱいあるからこのコマンドは便利。またこのワザを利用して無限レベルアップも可。やり方はどのシナリオでもいいからセーブをして、前のシナリオに戻りひたすら経験値を稼ぐだけ。





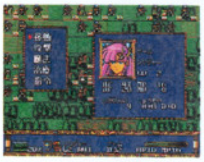
**アイテムを入手** 兵士やアイテムを配属する画面で、✚左上+Ⓐ+Ⓑを同時に押し続ける。BGMが変わって所持金が0になれば成功。そしてアイテム画面を見てみると、ラングリッサー以外のアイテムがすべて揃っている。もちろんこの状態でゲームを始めることだってできる。さらに、このワザはどのシナリオでも可能だし、そのまま次のシナリオに、すべてのアイテムを持ち越すこともできる。ただしこのワザを使うと所持金がなくなってしまうから兵士は雇えない。





**レンジャーになれる** 女性のマジックナイトのレベルをとにかく上げまくる。そしてレベル9を超えると、なんとレンジャーにクラスチェンジしてしまう。このレンジャーと

いう職業は、攻撃力がすさまじいのはもちろん、たいへん強力な魔法まで使用することができるという、スーパーキャラクター。でも、無敵の彼女にも1つ難点がある。それは兵士を雇うことができないこと。前半戦はともかく後半になってくるとつらい場面もしばしば。いくら個人的な能力がスゴイからって、みんなマジックナイトにしたら痛いめにあうぞ。クラスチェンジはよく考えてしよう。





**城を復元**　アースクエイクで城が壊れてしまったら、あわてないですかさずⒶのボタンを押し、マップを縮小モードに切り替える。すると、ボロボロに壊れてしまったはずの城壁がなぜかキレイさっぱりと復元されてしまう。こんな簡単な操作で城が復元できるのだから戦闘に集中しよう。



**サウンドテスト**　どんなシナリオでもいいからゲームを始め、Ⓐボタンを押してマップを拡大モードに変更する。そしてマップの上段から2つめ、左端から2つめのところにカーソルを合わせてⒷボタンを押し続けると、サウンドテストが楽しめる。このとき、効果音も聞ける。



# 乱世の覇者

SLG ／ アスミック ／ 9,800

**隠れメニュー**　タイトル画面でⓧを押したまま✚上、右、下、左、上、右、下、左、Ⓒ、Ⓒ、Ⓒと押す。雄叫びが鳴ったら成功。隠しメニューは、「いきなり朝廷がやってくる」、「一気に天下統一してしまう」、「あっという間に時間切れ」、「悲しくも全滅してしまう」、「南蛮船がくると城を乗っ取られる」、「怪しいロゴを表示する」などさまざま。これらを選択するとメニューどおりのことが起こる。「悲しくも全滅してしまう」なら即ゲームオーバー。



**大名を変える**
自分のターンがきたとき、✚上、上、下、下、左、右、左、右と押す。そのとき音が鳴れば成功。この画面でⓧを押せば、コマンドにアスミっくんが加わるのでカーソルをあわせて決定する。「この人になりたいと思う大名を選んでね」と表示されるので、キミの好きな大名を選びなおそう。




# LUNAR

RPG ／ゲームアーツ／ 7,800

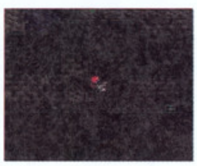
**負けてもOK!**　まずはMEGA-CDのバックアップデータに「ルナ」以外のデータを入れておく。そしてふつうにゲームを進め、ボスとの戦いでもし負けて全滅してしまった場合、データのロードを行う。このとき「ロードする番号を選んで下さい」と表示されたら、「未使用」と書かれてあるデータを選ぶ。そうすると、なぜかゲームが開始され、しかも全滅させられたはずのボスを倒してしまっている状態になる。このワザを使用すると、非常に展開を楽にすることができる。でも、シナリオ上、ボスを倒すと必要な魔法が手に入るといった状況の場合、このワザを使うと魔法はもらえない。つまり、シナリオに矛盾が生じてしまうことになる。最悪の場合ゲームがまともに進行できなくなるので注意。





**隠しアイテム**　このゲームでは、一見通り抜けられなさそうに見えて、じつは入り込める場所がいたる所に存在する。たとえばメルビアの宝石店、地下2階の入口の裏側。ここに入って辺りを調べると「金の指輪と宝石」を入手することができる。ほかにもあるかもしれないので、怪しいと思った所は1度は調べてみると、新たな発見があるかも。





**神官のサービス**　ホンメル島のアルテナ神殿で、「寄付をさせて頂きます」を10回連続で選択する。すると神官がお礼をいってくれ、きれいな歌を歌ってくれる。

# レンタヒーロー

A-RPG ／ セガ ／ 8,700

**1万ゴートもらえる**　1万ゴート以上持って、各町にいる勝負を挑んでくる男に話しかける。このとき男に対して「はい」と答えるだけ。なんとこれだけで男から1万ゴートももらえてしまう。

**サウンドテスト**　タイトル画面で✚上+Ⓐを同時に押す。するとサウンドテスト可能。たったこれだけのコマンドでサウンドテストができるとはお得。



**ケンシロウはじいさん**　ゲームを開始するとき、名前登録で「ケンシロウ」と入力してからゲームを始める。するとどういうわけか自分の名前が「じいさん」に変更されている。

# レッスルボール

SPG ／ ナムコ ／ 5,800

**サウンドテスト**　1P WB LEAGUEを選び、チームをジャパンカラテワッシャーズにする。そしてパスワード入力画面で「KWGEN」と入力すればOK。

**隠しチーム**　チーム選択画面のとき、Ⓑを押しながら✚下を押し続ける。すると隠しチームが出現する。

# 惑星ウッドストック

RPG ／ セガ ／ 6,800

**お金儲け**　スタート地点の上にあるヘビメタ村の音符マークの店に行き、ソーナのDrを100Gで買ってすぐに売る。すると250Gももらえてしまうので、これを何度も繰り返す。

# ワニワニワールド

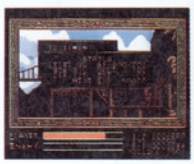
ACT ／KANEKO／ 6,600

**残り人数増殖**　SEGAのロゴが表示されたら即座にリセット。再びタイトル画面が現れたらオプションモードに入る。すると、残りの人数とクレジットが大量に増殖している。

# ワンダラーズフロム イース

A-RPG ／ RIOT ／ 8,700

**レベルアップコマンド**　IIコンの✚上+Ⓐ+Ⓑ+Ⓒを押しながらリセットし、ボタンを離さずにゲームを開始する。ゲームが始まったら、ステータス画面を表示させて、IIコンのパッドでⒸを押しながら✚上を押す。すると、なぜかレベルがどんどん上がっていってしまう。



優雅(!?)に絵を描くロムPちゃん。と思ったら、才能に致命的問題があるよーで…





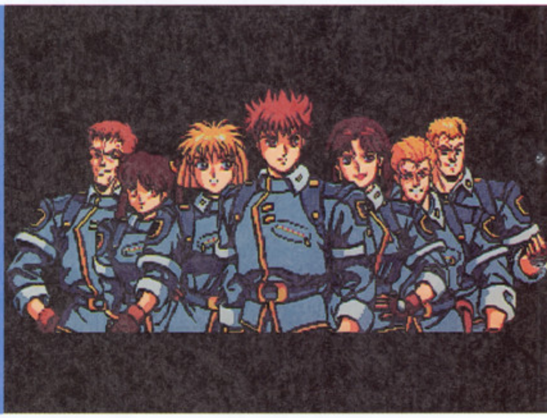

カラーになって大ハリキリの乃美先生に愛のおたよりを！ あて先 〒162 東京都新宿区新小川町1―14 NAOビル (勝)メガドライブ編集部「乃美先生ガンバレ」係

# HOW TO WIN

## ロボットファンに絶対おススメのSLG

# ヴィクセン357

人間型ロボット「ベクター」の戦いはまだ始まったばかり。今回は序盤から中盤にかけての4面を、マップを交えて徹底攻略だ！



| SLG | メサイヤ／10月23日発売／8,800円 | 8M B-U |
|---|---|---|

### シーン4までの物語



拓也

時は未来。人類の国家群は12年前の異星人との戦争をきっかけに再編され、新たな国家が、従来の人間型兵器「ザード」に代る新型の兵器「ベクター」の開発に成功した頃……。

主人公・邑沢拓也（むらさわたくや）は、新生国家の1つ「メリズマハープ」のベクター部隊「スラッシュ隊」のパイロットだ。ある日、隊がテスト基地を離れて演習中、基地が謎のベクター部隊に襲われる。同僚のマック、ハリーとともに、敵の撃退に成功するが、これが長い戦いの始まりだった。当初スラッシュ隊はこの3名だけ。ベクターもわずかに汎用の「ネルソン」1体、射撃戦を得意とする「スイフト」2体のみだった。その後、拓也たちは隊長ベンの駆る母艦「ドレッド」と合流。さらに、新型の水陸両用機「ナムーン」を受け取る。敵前線基地への攻撃は、敵の上層部と指揮官キール大佐との不協和音のためになんとか成功したが、敵はますます強くなる……。



マック



ハリー

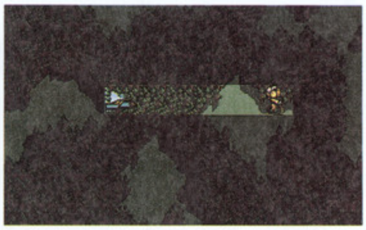
## 過酷なシナリオを勝ち抜くために！

### ❶システムを生かして有利に立て！

このゲームでは各ユニットは、移動・攻撃・発進・特殊などの行動を自由な順序で組み合わせることができる。行動の順序を考えることで有利な戦法がとれるのだ。ここで紹介するのは、母艦と協力したベクターの高速移動。母艦で移動した後に発進し、さらにベクターの移動力で前進するわけだ。応用例として「まず攻撃し、そのあと移動して母艦に逃げこむ」こともできる。



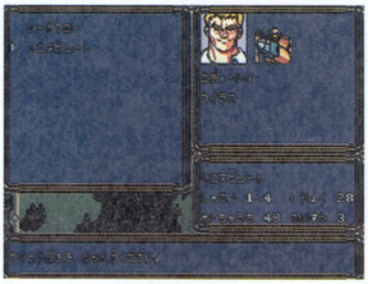
⬆地形に影響されず移動できるのも母艦の利点。



⬆移動先から発進後、戦闘もできる。

### ❷反撃を受けない格闘

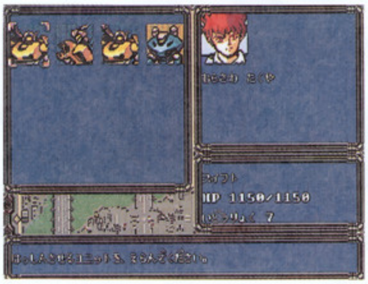
格闘戦武器にも射程がある。しかも、最長で4マス離れた敵まで攻撃できるものもあるのだ。こちらの射程ぎりぎりに敵をとらえ、敵の射程の外から攻撃を仕掛ければ、格闘戦であっても反撃は受けないのだ。ネルソンのレーザーサーベルはこの手で使おう。



⬅シーン6から自由に使えるカイラスには、長射程の格闘戦武器がある。

### ❸プラス1機を有効に使え！

ベクターは母艦で修理できるが、その間パイロットは余ってしまう。でも、ナムーンを受け取ったことで、パイロット数に対してベクターは1台多いのだ。海や川のないマップでも、修理中にはナムーンで出撃するなどして、パイロットをフル回転させてやろう。



⬅パイロット3人に機体は4機。最初の出撃のときの機体選択も大事だ。

### ❹防御に有利な地形で迎撃！

地形効果を生かすことはSLGの基本戦法。移動地点をカーソルで指示するとき、画面に表示される防御率をよく見て、有利なポイントを考えよう。ただし、母艦ドレッドは空中を飛んでいるため、地形効果は一律30%。ベクターの移動地点をふさがないように。



⬅水陸両用のナムーンは、地形効果を生かした起用がとくに有効だぞ。

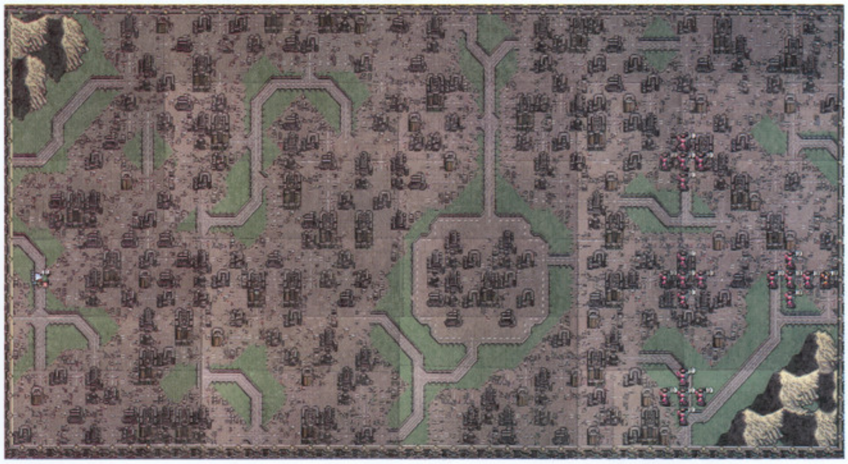
 

# SCENE 5 市街地での再会

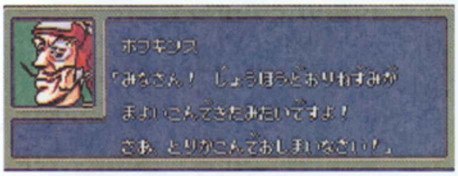
# ビル街に響く爆発音！ 敵の大兵力を叩け!!

勝利条件：敵の全滅　敗北条件：拓也・ベン・エディ・ゼルブ・ヴォイドの死亡

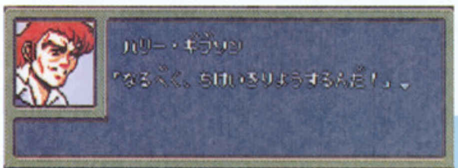
敵21機に対し、味方戦力は母艦を入れてわずかに4機。徹底した防御戦を強いられることになる。マップにはビルが立ち並び、防御効果が高い地点にはこと欠かないが、敵もしたたかにビルを利用してくる。中央北の辺りの開(ひら)けた部分に布陣し、少しでも敵が平地にいるときを狙おう。耐えていると援軍が到着し、形勢逆転の快感を味わえるぞ。



⬆まっすぐ進んでは敵に取り囲まれてむごいことになってしまう。合流する味方との共同作戦を考え、北に進め！



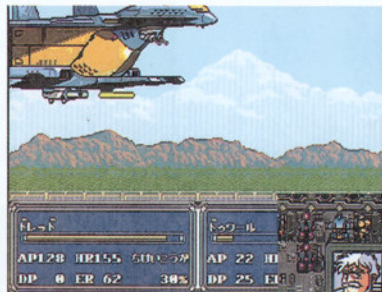

⬆おネエ言葉でしゃべる妙な性格の敵指揮官




## 建物に隠れ、敵の猛攻に耐えろ




⬆➡平地に出るとタコ殴りにされてしまう。敵に囲まれぬように気を配りながら、ビルで敵を迎え撃とう。



⬅ドレッドからの支援攻撃も頼りにできる。破壊力はいまイチだが、射程が長いのが魅力。あと一撃で破壊できる敵ベクターへのとどめに使うと効果的だ。また、味方ベクターが逃げこみやすいように、なるべく近くに移動してやろう。



➡待ちこがれていた援軍が到着。大半は非力なザードだが、スラッシュ隊新メンバー・エディの乗るカイラスと、ゼルブというキャラのゼグザードは強力だ。ピンチのベクターはドレッドでひと息つかせ、後は一気に形勢逆転！

### カイラスVSドゥワール




⬅敵の主力・ドゥワールは格闘戦主体のベクター。さして強力というわけではないが、数で押してくる。しかし、格闘戦では味方の新ベクター・カイラスにかなうはずはないのだ！　必殺のハードクローは、無慈悲なほどに敵のHPを奪ってゆく。次のシーンからはプレイヤーが自由に使えるぞ。




### ゼグザードVSデイビス

➡敵指揮官の搭乗するデイビスもまた、格闘戦に強いベクターだ。なかでも射程4を誇るリニアビュートはあなどれない威力を持つ。こういうやつは射撃戦で叩くにかぎる。援軍の1機、ゼグザードは、「ザード」の名に似合わぬ強力な射撃性能がウリ。このマップでは心強い戦力になってくれる。



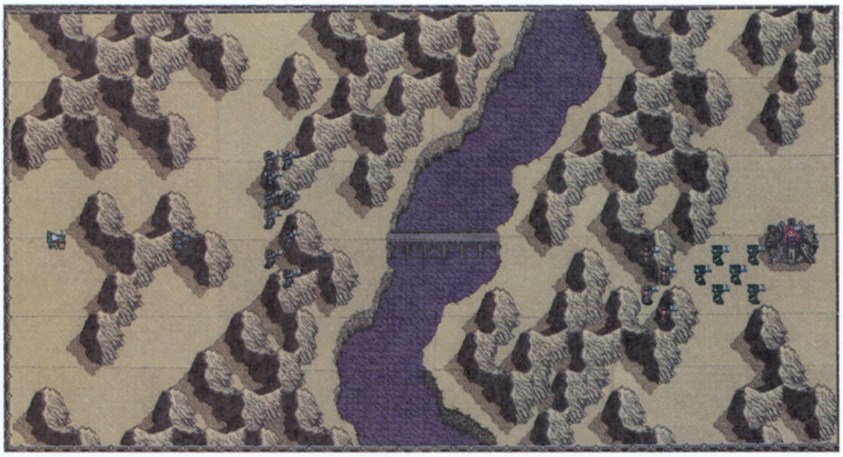

⬆最後の敵ベクターを撃破し、逆転勝利の喜びに沸くスラッシュ隊。しかしその裏では、恐るべき陰謀が着々と進行中だったのだ……。

SCENE 6
密やかな野望

# スラッシュ隊を待ちうける卑劣な罠

勝利条件：敵の全滅　敗北条件：拓也、ベンの死亡

ベンの旧友、ヴォイドの率いてきた援軍と合流し、充実した戦力で、スラッシュ隊は谷の向かいにある敵基地に攻撃をかける。敵の兵力も多くないようだし、楽勝かな、と思っていた矢先、悪夢のような出来事が襲いかかる……。一転して陥(おちい)ったピンチをなんとか切り抜け、敵基地を叩いた拓也らに、さらに驚愕(きょうがく)の敵新兵器が！



⬅川を挟んで対峙する両陣営。右端の敵基地を叩くと、その後には…!?




⬆敵指揮官・ガルシア大尉。怖〜い性格のトゲのあるバラだ。




⬅最初はこんな感じの楽勝ペース。橋の上で交通渋滞が起こるほどの勢いだが…。

## アウトレンジ戦法で戦うのだ！



⬆山地の地形効果30%を生かして敵と当たれ。

強力な敵と真正面から戦ったのではＨＰがもたない。ピンチから脱出するには、周到(しゅうとう)な戦略が必要だ。ＨＰが高く、自己修復できるドレッドに的(まと)になってもらい、ベクターは敵の攻撃が届かず、受けたとしても地形効果の高い山中から、射程ぎりぎりの敵を狙い撃ちにするのだ。また、敵基地は射程が長いので、接近してしまえば被弾(ひだん)せずに戦える。




➡ヴォイド艦長の悲痛な爆死！一転大ピンチに陥ったスラッシュ隊の運命は!?




⬅この布陣で敵を思うままに叩くのだ。




⬅基地の武器はすぐ近くにスキがある！

## 敵の新ベクター・ヴィトレイの脅威！

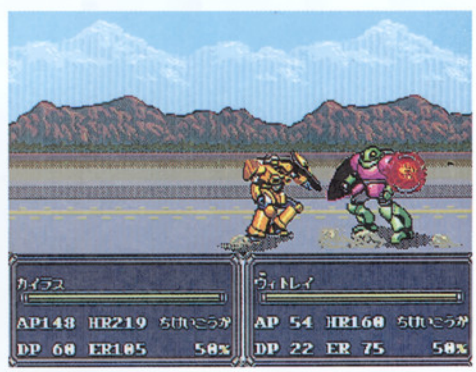
敵基地の廃墟(はいきょ)から現れた１体のベクター。亀のような印象のベクター・ヴィトレイは、新装備「バキュームウォール」で、こちらの攻撃を無効にしてしまうのだ。一定の攻撃を与えるとウォールが破れるが、敵は自分のターン中にしつこくウォールを張り直してしまう。幸い敵の攻撃力はさほど高くないから、着実にダメージを与えて倒すのだ。





⬅ヴィトレイの防御力は高い。基地跡に籠城し、こちらの攻撃をかわす。

⬆白光一閃！　これが敵の新兵器「バキュームウォール」発動の瞬間だ。



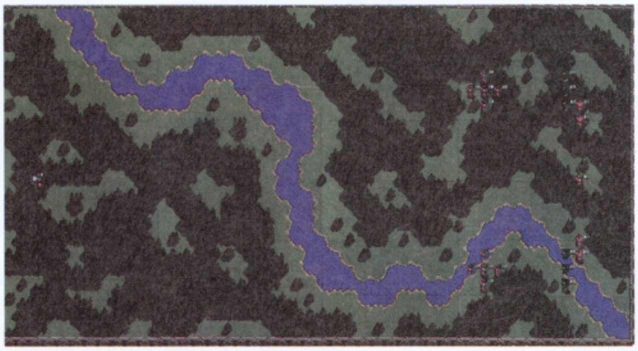

⬆ＨＰのゲージに注目。バキュームウォールが有効な間は、受けたダメージをすべてウォールが吸収してしまうのだ。

## SCENE 7 おてんばコンビ

# 女性隊員の参加で勇気100倍!?

勝利条件：敵大将の死亡　敗北条件：拓也・ベン・ニーナ・チェイの死亡

島に浮かぶ基地へと移動中､敵の部隊と接触したスラッシュ隊｡敵の隊長機はまたもヴィトレイで、バキュームウォールを配下のベクターに張り、戦いを挑んでくる。苦戦を予感しつつ、川を渡ってくる敵と本格的な戦いが始まった頃、ベクターに乗った２人の女の子、ニーナとチェイが援軍に到着！　新型機パナシア、ファリエと協力し、狙うは敵の隊長機だ！



➡中央の川が前半のポイントとなる。敵が川を渡る間に、大きなダメージを与えよう。




⬆ナムーンを川に入れて敵を足止めし、岸辺からほかの機体でさらに叩くのだ！



⬇新兵器「マーブクランプ」が炸裂！ウォールに関係なく敵を叩けるのだ。



⬆大暴れするファリエとパナシアだが、敵の猛反撃をくらいＨＰを消耗する。折りを見てドレッドを救援に向わせよう。修理のため、自分からドレッドに乗ってきてくれるのだ。





ファリエ

⬆特殊能力こそ抜群のファリエだが､武装は非力｡左上は登場時のパイロット､ニーナだ｡

## SCENE 8 キール再び

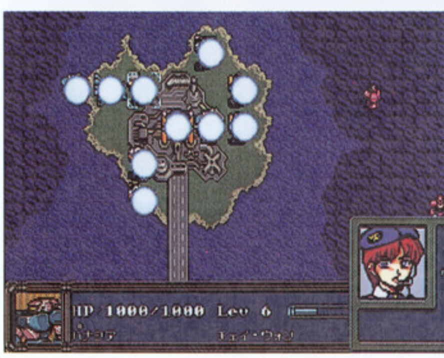
# 新型機の特殊能力を使って戦え！

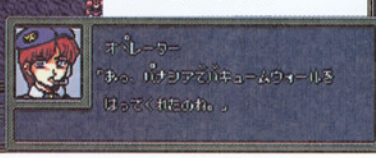
勝利条件：敵を５機以下にする　敗北条件：拓也・ベンの死亡、基地の破壊

シーン８の敵軍は基地を挟み撃ちにする予定の部隊だった。本隊を指揮するのは、かつてシーン４でスラッシュ隊を窮地に追いこみかけたキール大佐だ。大佐は、手持ちの戦力で攻撃を敢行する。スラッシュ隊はピンチに陥りつつある基地を救うために戦う。内容的には、パナシアとファリエの使い方の練習面。やさしい面だが、北部の海に深入りすると袋叩きにあうから注意。



➡北の敵部隊は水陸両用機で、足が早く要注意。基地防衛のため、ドレッドを的にさせろ。




⬅⬇パナシアの特殊能力はバキュームウォール。苦戦続きのあとだけに、味方がこの能力を使えるようになるのはうれしいところだ。ベクターが発進したターンでまず使い、防御を固めるのが、この面以降の定石になるぞ。




⬆これだけの範囲の敵に一気に攻撃を仕掛けられるのがファリエの魅力。ただ、のんびりしてると寄ってきた敵に猛反撃を受けてしまう。近くにドレッドを移動させ、逃げこめる体勢を確保せよ！





パナシア

⬆レーザーサーベル以外、効果的な武装がない、防御に徹した機体。左はチェイの顔だ。

# 熱き対戦バトルにすべてを賭けろ!

# BLACK HOLE ASSAULT

**ジャンプ、キック、パンチ! スピーディーに、かつエキサイティングに生まれ変わったシステムで、熱く燃え上がれ**



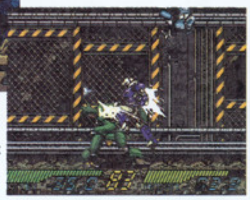

| ACT | マイクロネット/10月23日発売/6,800円 |
|---|---|

## すべての強豪をぶっ倒し、戦いの頂点を極めるのだ!

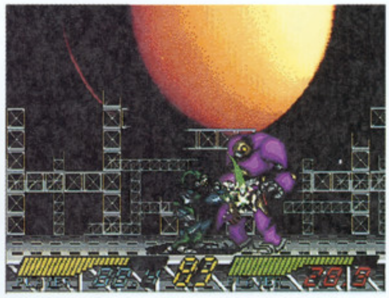
前作『ヘビーノバ』をはるかに上回る対戦システムで登場の『ブラックホールアサルト』。今回は、戦場となる惑星やキャラを自由に選べる「エキジビションモード」を使って、対戦バトルを中心に攻略しよう。まず、対戦でいちばん重要なのがマイキャラ選び。自分が選んだキャラがどんな必殺技を持ち、そしてどんな弱点を抱えているか…ということを熟知していないと勝利はつかめないのだ。



⬅選べるマシンの数がぐっと増えて8機。キミのお気に入りはどれかな。



➡アクション面がカットされ、1対1の純粋な格闘が楽しめるようになったぞ。



⬅移動スピードが速くなって、戦いがスピーディーになったのだ。

## マシンの性能を徹底比較!! キミならどれを選ぶ?

### 評価の基準とは?

歩行スピード、ジャンプ攻撃の当たりやすさ、それに扱いやすさ、欠点の多さなどを総合して5段階に評価したぞ。まあ見ためで気に入ったマシンを選べばいいんだけど、評価の低いマシンは欠点を数多く抱えていてやっぱり弱い。そこらへんも考えてじっくりとマシンを選べば、連戦連勝まちがいなしなのだ。
（総合評価はA～Eの5段階。Aが最良、続いてB、C…になるよん）



⬅空中戦の強さは勝敗に大きく影響するぞ。



⬆広い間合いでも攻撃可能なマシンは、戦いが有利に進められるのだ。

| TYPE-A | TYPE-B | DICRAEO | DEINO |
|---|---|---|---|
| 総合評価 B  | 総合評価 B  | 総合評価 D  | 総合評価 A  |
| 空中戦、地上戦とも無難にこなすバランスのとれたマシン。それだけに決め技がないのがちょっとつらい。でも、そこは使い手しだいでどうにでもなるマシンだ。 | かなりクセのあるマシンで使いこなすまでに時間がかかる。決め技のジャンプ膝蹴りでラッシュをかければけっこう強い。やっぱり使い手しだいのマシンだ。 | 空中戦には強いのだが、地上戦になると〝しゃがめない〟という欠点を抱えているのでキツイものがある。ピョンピョン跳んで攻撃するのが賢い戦い方か。 | しゃがみ攻撃やジャンプキックが強くて使いやすいマシン。とくにしゃがみパンチ（チクチク攻撃）は技の間合いが広く、連続して相手にダメージを与えられる。 |
| **BARYONYX** | **SANADY** | **MEGALANIA** | **CHESBUR** |
| 総合評価 E  | 総合評価 C  | 総合評価 D  | 総合評価 A  |
| ずうたいがデカイやつの欠点といえば動きが鈍いことだ。それに起き上がりが遅いため、連続のジャンプ攻撃にはかなりヤバイ。接近して投げを中心に戦おう。 | 歩行スピードは8体のマシンのなかで最悪。でもそこは、必殺技の〝瞬間移動〟でカバーされているし、空中戦が強いので、歩かなければ問題はないだろう。 | 初心者相手なら投げだけで勝てるが、上級者を相手にすると攻撃の手段が少ないマシンだ。必殺技の〝ひっかき〟は連続して使えるがあまり有効な技ではない。 | 起き上がりに特徴があり、ジャンプキックなどの連続技を受けにくい。それに空中戦で異常なまでの強さを発揮するので、安心して相手の間合いにとびこもう。 |

# ちょっと待った! 戦いの前に5つのアドバイス 基本編

## ポイント1 己を知り、そして敵を知れ

いくら強いマシンを選んだからって、扱い方を知らないんじゃ勝負には勝てない。それに対戦相手のマシン性能についても、知っておく必要がある。もちろん最初っから上手な人は少ない。何度も練習することが大事なのだ。



⬅基本的に投げ技はしゃがんでいれば回避できるぞ。だけどSANADYの投げ技は、しゃがんでいても投げられてしまうのだ。



➡必殺技の飛び道具には、しゃがんでいれば避けられるものと、しゃがんでいても当たってしまうものの2種類がある。マシンによって異なるので、確かめておこう。

## ポイント2 飛び技はしゃがんで回避

基本的に空中からの攻撃はしゃがんでいれば避けられる。相手がジャンプで飛びこんできたらその場でしゃがみ、着地の瞬間に足を狙って攻撃するようにしよう。だけど、しゃがんでいても攻撃が当たってしまうやっかいなヤツもいるぞ。



⬆跳び蹴りは、しゃがんでいれば当たらないぞ。着地の瞬間に反撃だ。

### しかし避けられないヤツも…

TYPE-B、DICRAEO、SANADY、CHESBURの4体は、しゃがんでいても攻撃が当たる。これらを相手にするときは要注意!



⬅攻撃側の足が地上に着く前に、しっぽが当たってしまうのだ。

ガツン!

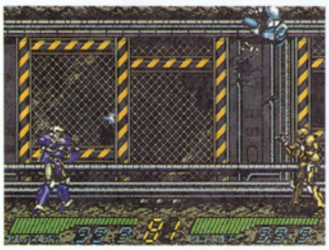


➡立っていればもちろん、しゃがんでいても絶対に回避することはできないのだ。逃げるしかなさそうだ。

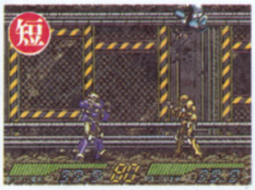
## ポイント3 ジャンプの強弱で間合いを調節

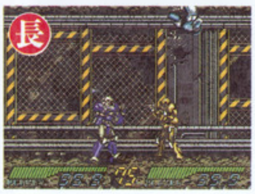
方向ボタンの上を押している長さで、ジャンプの飛距離と高さが変わる。相手との間合いを考え、このことを最大限に活用して戦おう。

こ〜んなにちがうのだ



⬅画面の両端に立って、ジャンプの飛距離を比べてみたぞ。




⬅短く跳ぶときは十字ボタンを軽く押すのがコツ。牽制技としても使えるのでぜひマスターしよう。

## ポイント4 相手の投げをかわせ

タイミングはかなりシビア。でも成功すれば、投げによるダメージはまったく受けないぞ。投げられた! と思ってもあきらめずに実行だ。



十字ボタンの下とⒶを同時に

➡相手の手が顔にかかり、体が浮いた瞬間に十字ボタンの下とⒶを押すのだ。

ひょい!



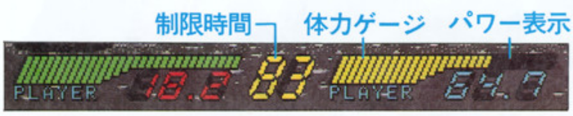
⬅Ⓐは連打してもかまわないぞ。

## ポイント5 パワー表示に気を配れ

いくら戦いに夢中になっても、画面下の表示にはつねに注意! とくにパワー表示の見落としは、絶対に許されないぞ。なぜならパワーがたまると必殺技を使うことができるからだ。相手のパワーがたまっているときは、むやみに飛びこむのはやめよう。



⬆パワー表示が赤だと必殺技は使用できないので注意。




## パワーがたまったら必殺技で攻撃

### ムダ撃ちはやめよう

飛び道具が主流の必殺技だが、なかにはとがったツメでひっかいたり、猛スピードで接近して投げる、といった特殊な技を持っているヤツらもいる。必殺技を使うには、間合いを広くとらなければならないので、パワーがたまったら間合いを広げて攻撃だ。



⬅タイミングよくジャンプでかわせ。



⬅必殺技を使うと体力を一ポイント消費してしまう。

いよいよ実戦編へ……

# いざ戦闘開始!! 勝つための4つの心得 実戦編

## その1 連続技を決めろ

相手に接近して立ちパンチを連打していると、3発めにアッパーが出るぞ。連続技は相手の体力をかなり奪うことができるので、存分に活用すべし。








⬅1発目のパンチが入れば、あとはパンチボタンを連打するだけ。めんどうな操作を必要とせずに、相手の体力を大幅に減らせるぞ。

## その2 相手の起き上がりを攻撃

相手をころばせたからといって、起き上がるのをだまって見ていちゃダメだぞ。起き上がってくるところに再び攻撃を仕掛けるのがベストなのだ。どんな攻撃が有効かはいろいろあるんだけど、とりあえず代表的な3つを紹介しよう。

### 投げる

➡タイミングがシビアで、失敗すると逆に投げ返される危険性もある。多用は禁物だぞ。



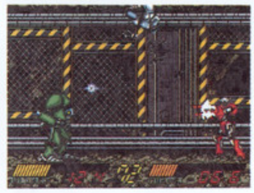
### ジャンプ技

➡いちばん有効な攻撃方法だ。失敗したときのダメージがないし、なんといっても当てやすいのがイイ。



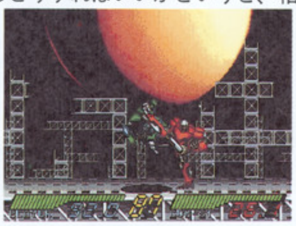
### 必殺技

➡起き上がりの遅いヤツには、確実に当たる。間合いが近いと出ないので、そこだけ注意すればOKだ。



## その3 ピョンピョン跳ねるヤツにはキックで迎撃!

空中戦の強いヤツに、わざわざ空中で戦いを挑むのは自殺行為。それならどうすればいいかというと、相手が跳んでくるところを地上で待ちかまえて蹴り飛ばすのだ。間合いを見切るのがちょっとムズいけど、確実に当てられるようになれば、強力な対空攻撃になるぞ。



⬆実用的な技なので、ぜひ使えるように練習しておこう。

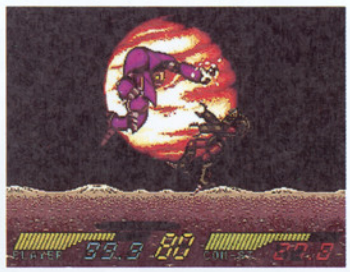
## その4 間合いを制する者は勝負を制す

必殺技を使うにしても、投げるにしても決め手はすべて間合いなのだ。これさえ見切ってしまえば、戦いが楽になるんだけど、これぱっかりは慣れるしかない。何度も対戦をこなしてマイキャラの間合いをつかもう。



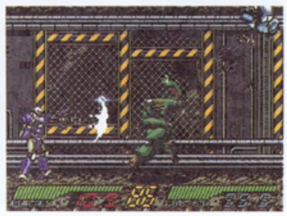
⬆これがウワサの(!?)DEINOのチクチク攻撃。起き上がりに使われると、かなりイタイ。

### 持ちキャラを使いこめ



⬅相手よりも先に跳ぶか後に跳ぶかによって、空中での強弱が微妙に変わってくるぞ。

### 戦いのなかで学ぼう



⬅必殺技を必殺技で返す! 間合いさえまちがえなければ、こんなこともできるのだ。

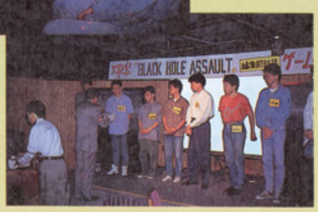
## 祝・優勝 ㊞PCエンジン編集部がワン・ツーフィニッシュ!!

～BLACK HOLE ASSAULTゲーム大会レポート～

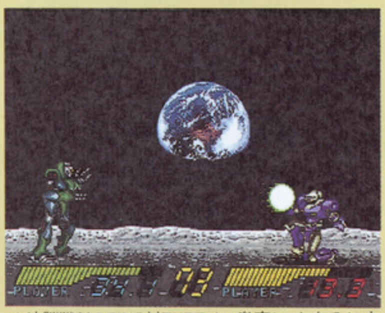
今年で2回めを数えるマイクロネット主催「雑誌社対抗BLACK HOLE ASSAULTゲーム大会」が、9月4日札幌のJ－BOXホールで行われた。参加者は総勢20名。本誌からは昨年の覇者びいず羽岡とZ佐藤、㊞PCエンジンからは窪田とスタッフの松崎が出場し、激しい戦いを展開した。決勝戦では、なんと窪田と松崎が同門対決。結局キャリアに勝る(?)窪田が勝利おさめ、商品の8ミリビデオを獲得した!



⬅決勝戦での2人。手前が優勝者の編集窪田。奥がスタッフ松崎だ。




➡表彰式。演台に並ぶ各受賞者の面々。お疲れサマでした!



⬆決勝戦はDEINO対TYPE-Aの激突に。ちなみに本誌の2人はあえなく敗退!




⬆最強マシンDEINOが誕生したのだ。

# 世界の空で羽ばたくために!!

# エアーマネジメント ～大空に賭ける～

本格的ビジネスSLG『エアーマネジメント』の正しい、かつ楽な攻略法を、懇切丁寧に、手とり足とりレクチャーするぞ。

SLG　光栄／11月1日発売／11,800円　8M



## 世界の空を完全制覇するため、ABCから始めよう!

「エアーマネジメント」…直訳すれば「空の経営」。つまり、プレイヤーは航空会社の社長となって、世界22都市を結ぶ大ネットワークを築き上げ、世界の「航空王」になることが目標となる。ただ、ゲームエンドにたどり着くには、けっこういろいろなことをやらなければならないのだ。航空機を買ったり、空港のスロット（空港使用許可）を押さえて航路を開いたり、都市に支社やホテルを建て、会社の利益を増やしていったりなどなど……。ときには、重役たちの（あまり役に立たない？）アドバイスを聞いて、方針を決定していく。ウカウカしてると、他社に先を越されてしまい涙のゲームオーバー。もちろん倒産してもアウトだぞ。さあ、ライバル3社とのサバイバルゲームを勝ち抜いて、空の王者をめざせ!!

### 多種多様の展開が魅力だ!

このゲームには、1963年から始まるものと、1983年から始まるものの2本のシナリオがある。それぞれ登場する航空機やイベントがちがい、ちがう味つけで楽しめる。また、難易度も親切な5段階設定。ほかにも本社の場所によって微妙にバランスが変えられる。

マルチプレイも最大4人まで可能で、2度とは同じ展開が味わえないというところがこのゲームのポイント。いつも新鮮な感じでプレイができる。どうやって楽しむかを決めることが、最初の大きな問題だ!?



➡全8種類のコマンドを使いこなし、空を制覇するんだ。





➡マルチプレイがやっぱり楽しいのだ。

## 1.航空機が飛ぶまでのABC!

まず最初にやることは、出発点と行き先の空港でスロットを確保することである。重役たちが現地で交渉を行うのだが、通常は6～9か月もの時間がかかる。先を読んで行動しないと後手を踏むことになる。その次にやることは航空機を買うこと。短・中距離機と長距離機の使い分けが最大のポイント。そして、航路の開設。これで一応航空機は飛んで行くわけだ。その後に必要に応じて航路の設定をやるのだ。使う航空機の機種、機数、値段など状況に応じて変更しないと、大赤字の危険あり。

と、これらを繰り返し行って、一歩一歩勝利に突き進んでいくのだ。



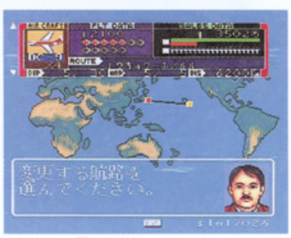
➡先を見越して、スロットを確保するのだ。



➡なるべく人気になりそうな航路を選ぶのがポイント。



⬅I社の飛行機を買い続けると、値段が少し下がる。



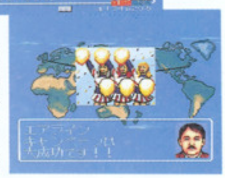
⬅航路が競合したら、すぐに設定を変えるんだ。

## 2.明日のための細かい気づかい

とりあえず航空機は飛んでいるわけだが、整備が悪いと航空機は事故を起こすし、サービスが悪かったり広告・宣伝がたりないと客は乗ってくれない。これらをクリアするのが〝投資〟である。投資で弱い部分に資金を回して補強する。キャンペーンも集客効果バツグン。ガンガンやるべし。こんな細やかな気くばりが勝利への道なのである。



➡投資はどれも惜しみなく!



➡キャンペーンの効果は絶大。

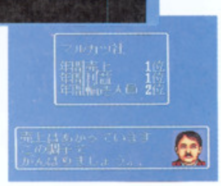
## 3.収支のチェックでラストスパート!

会社である以上、利益がなければならない。その儲(もう)けをやりくりして、また新しい航路を開いていくのだ。この繰り返しで、世界の空はキミの手によって制覇されるのだ。

また、もう1つ気をつけなければならないのが、ライバル社の状況。こちらが勝利条件の達成目前なのに、一歩先に相手に達成されちゃたまらない。よくよく気をつけよう。



⬅ライバル社の動向をチェック。



➡すべて一位をめざすんだ。

# 実戦編　緻密な計算と大胆な行動が勝利を呼ぶ!

## まず押さえるべきはドル箱航路!!

会社の経営を安定させるために必要不可欠なのが、確実にガッポリ儲かるドル箱航路。これをいくつ、そしてどの程度の効率で押さえるかで、勝負が決まるのだ。

ドル箱航路といっても見分けるのは簡単。大都市同士を結ぶ航路がソレなのだ。こういった航路は最初から乗客も多いし、それにつれてまた都市が発展していく。そしてまた乗客が増えるというふうにドンドン儲かっていく。いいことづくめなのである。

さて、このドル箱航路の作り方だが、まず本社を大都市に置くことだ。本社の所在地にはかなりたくさんのスロットがある。これを使って一気にドル箱航路を作り上げていくのだ。



⬆とにかく独占ドル箱航路をたくさん作り出すのだ。

| 押さえて安心!?　10大航路 | |
|---|---|
| トウキョウ〜ニューヨーク | トウキョウ〜ロンドン |
| トウキョウ〜パリ | トウキョウ〜ハワイ |
| トウキョウ〜ロサンゼルス | ニューヨーク〜ロンドン |
| ニューヨーク〜パリ | ニューヨーク〜モスクワ |
| ロンドン〜ロサンゼルス | パリ〜ロサンゼルス |

**初級者の場合は…**　まず、本社をトウキョウ、またはニューヨークに置く。まちがっても小都市やモスクワ、テヘランに置いてはいけない。本社が小都市にあると、序盤でドル箱航路を作ることができずに出遅れてしまうからだ。

また、本社がモスクワにあると、役たたずの(!?)東側の航空機を使わねばならず、効率が極端に落ちる。テヘランに本社があると、中東戦争やイランーイラク戦争に巻きこまれ、まともに航空機が飛べない。

これでは勝ちめがほとんどなくなってしまうのだ。

**上級者の場合は…**　上級者の場合でも、最良の選択は初級者と同じ。ただし、それでは必ず勝てるからおもしろくない、もっと苦労して勝ちたいという人は、苦難の地、モスクワ、バグダッドを選ぶのがいいだろう。これらの地でスタートして、幾多の苦難を乗り越えて最後の勝利を得たならば、その人はまさしく、〝キング〟あるいは〝皇帝〟などと呼ばれるにふさわしい才能の持ち主である。まあ、そこまで苦労してやる人は、ごく少ないと思うけれど（じつはすご〜く多かったりなんかして…）。



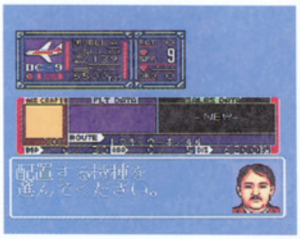

⬆恐怖のイベントだ。

## 航空機は距離によってキッチリと使い分けろ

航空機を使うときに大事なことは、距離によって飛行機を使い分けることである。1000キロぐらいしかないところに長距離機のB747なんかを使うのは、はっきりいってムダである。かといって、7000キロと8000キロとで航空機を変えるのも、増便などの場合に不便になる。最良の手段は、B737とB767のように中・短距離用の航空機と、長距離用の航空機を1種類ずつ選ぶ方法だ。これだと効率はいいし、増便、減便のときも対処しやすい。こういった最良の組み合せを見つけ出すのが、このゲームの最大のポイントの1つである。趣味だけで選ぶと、ひどいめにあうぞ。



⬆どれがトクかというとやっぱりブルーウイングだろうなぁ。



⬆航続距離ぴったりの飛行機を使えば、効率は最高に。

| 社 | 機種名 | 年 | 燃 | 座席 | 距離 | 価格 | 効率 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ブルーウイング | B707 | 1957 | A | 202 | 6900 | 4700万 | 5.05 |
| | B727 | 1967 | A | 189 | 6000 | 4100万 | 4.97 |
| | B737 | 1967 | A | 168 | 5200 | 3800万 | 6.72 |
| | B747 | 1969 | D | 550 | 13700 | 14000万 | 6.63 |
| | B747-400 | 1988 | A | 660 | 15000 | 15300万 | 10.00 |
| | B767 | 1982 | C | 258 | 13200 | 6000万 | 9.92 |
| ダブルリンク | DC8 | 1958 | A | 269 | 8100 | 6200万 | 7.91 |
| | DC9 | 1965 | A | 139 | 6500 | 3000万 | 6.62 |
| | DC10 | 1970 | B | 380 | 11900 | 9300万 | 6.67 |
| | MD11 | 1990 | A | 285 | 12800 | 10000万 | 9.83 |
| | L1011 | 1970 | B | 400 | 9100 | 9800万 | 6.67 |
| エアライナー | A300 | 1972 | A | 375 | 8800 | 8800万 | 9.87 |
| | A310 | 1982 | A | 280 | 9600 | 6300万 | 10.00 |
| | A320 | 1987 | S | 179 | 6700 | 3700万 | 9.94 |
| | A330 | 1992 | A | 375 | 12800 | 11200万 | 9.87 |
| | コンコレド | 1969 | D | 100 | 6600 | 15000万 | 1.43 |
| ミリヤーコフ | Tu154 | 1968 | A | 180 | 6600 | 3000万 | 5.00 |
| | IL62 | 1977 | D | 195 | 10000 | 3500万 | 3.98 |
| | IL86 | 1972 | C | 370 | 4600 | 6800万 | 3.99 |
| | IL96 | 1988 | B | 300 | 11000 | 7300万 | 6.67 |

表のみかた：**年**…航空機の登場年。**燃**…航空機の燃費。S〜Dの5段階（Sが最高、Dが最低）。**座席**…座席数。**距離**…航空機の最大航続距離。単位はkm。**価格**…単位はドル。**効率**…同じ燃料で運べる乗客の数。この数値が高いほど、ムダなく、能率的に利益をあげることができる。9以上の数値がついているものは、とくにオススメの機体だ。

## 支社は早めに、ホテルもドンドン!!

本社からドンドン航路を開いていって、開けなくなってから支社を建てている人たち。それはアマ〜い！　ドル箱航路はとにかく押さえる。そのためには、序盤から積極的な支社建設がベスト。早いもの勝ちといきたい。また、ホテルの建設も忘れてはいけない。経済、観光どちらかがAランクならどんどん建てるべし。こういうところで小金を貯めて、勝利をかち取れ。



⬆支社は、序盤から積極的にガンガン建てるのが勝利のカギ。

## 運賃の設定はいつでも高めが鉄則!

### ●理想的な運賃設定

航路が独占状態にあるときは、運賃はもちろん最高値に設定すること。その値段のせいで客足が鈍る(にぶ)ことはほとんどない。ガンガンと高値をつけること。ここで問題になるのが競合している航路。利益はたくさん出したいが、高値にすると客がドンドン相手側の方に流れてしまう。こういうときは、相手と同じか、少しだけ安い値段にして、相手の利益を少なくし、自分はほかの航路で儲けるようにしよう。




⬅とにかく独占している間は、運賃は最高値が基本。




⬅そうすれば利益はバンバン。これで会社も安泰だ!

### ●イベント時には便乗値上げだ!

オリンピックや万博があるときには、客は少々高値でもドンドン乗ってくれる。こういうときは運賃を通常より5～10%値上げして、少しばかりおいしい思いをするようにしよう(現実でやられると腹が立つが)。




⬅オリンピックや万博などのイベントは、逃さず確実に押さえよう。

## かゆいところに手が届く、ケース別ハウツー!!

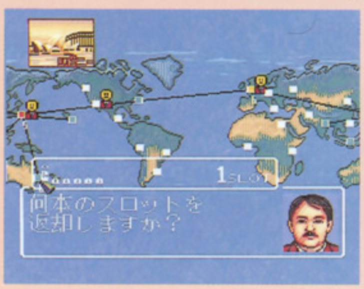
### CHECK POINT 1 赤字経営をどう打開するか?

赤字。それはひとことでいって経費のかかりすぎが問題なのである。こういうときはシェイプアップをしなければならない。まず、赤字のホテルなどは真っ先に売り払う。

次に航路設定を、重役たちのいうことに従って変更してみる。それでもあまり利益が出ないようならば、その航路は閉鎖すべきである。閉鎖すべき順番は、他社と競合しているところを先に、距離の短い航路から閉鎖しよう。競合路線は運賃に高値がつけられず、また距離の短い航路は1フライトごとの利益が少ない。使わないスロットを返却するのも1つの手だ。経費削減のために涙を飲もう。




⬅競合している短距離航路から順番に閉鎖しよう。

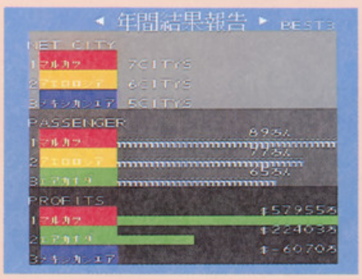



➡使わない小都市のスロットはすぐに返却。少しでも経費削減。

### CHECK POINT 2 ライバルを蹴落とすには?

終盤になって気をつけなければいけないのが、勝利条件をライバル社たちがどれくらい満たしているかということ。とくに年間輸送人員の条件をクリアしているようだと大問題。あとほんのわずかで勝利されてしまう。そうなる前に、いやがらせをすべきである。ライバル社のドル箱航路に殴りこみをかけて、競合状態にもっていくのだ。3か所くらいでこれをやると、敵の経営に大きなダメージを与えられる。こうやってとりあえずライバル社の勝利条件クリアを阻止するのだ。

あとはライバル社に大都市のスロットを渡さないため、自社で独占するのも効果的。




➡年間結果報告は欠かさずにチェック。とくに輸送人員数を重点に。

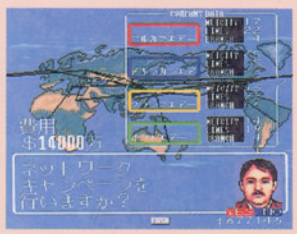



⬅ライバル社のドル箱航路にガンガン殴りこみをかけてジャマするのだ。

### CHECK POINT 3 最後のツメをどうするか?

勝利条件のなかで、だいたいネックになってくるのが年間輸送人員のクリア。22都市を結ぶだけならばそれほど苦労はしない。が、利益を上げることにかまけていると、どうしても輸送人員が少なくなり、最後の最後に人員増加に血道を上げなければならなくなる。〝ネットワークキャンペーン〟はもちろんドンドンやって、多少赤字が出るようでも、各航路にある程度の増便をやる必要がある。とにかく、最後は数が勝負。増便、増便あるのみ!

ただ、くれぐれもライバル社の動きには目を光らせて、トンビにアブラアゲをさらわれないように気をつけよう。




⬅ネットワークキャンペーン。これで最後のスパートを!

⬇全22都市を結んだ。あとは、輸送人員をクリアするだけ。

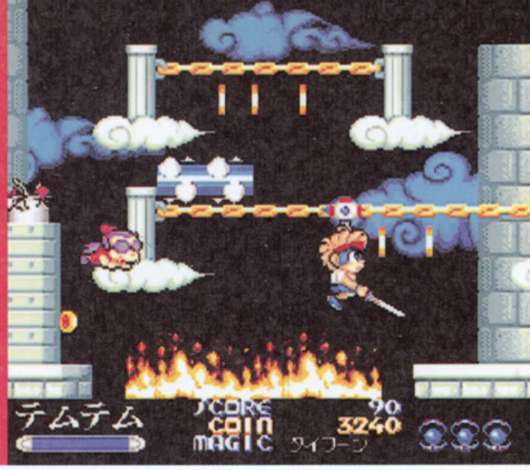


## 見ためはコミカル、中身は本格派！

# チキチキボーイズ

この『チキチキボーイズ』は、コミカルな外見からは想像もつかないくらい、難易度は高い。ギブアップしそうな人はこれを読むべし！

**ACT**　セガ／10月16日発売／6,000円（予）　**8M**




## モンスターどもから、アルル王国を救い出せ！

もうすぐ発売のこのゲーム。アーケードからの移植なので知ってる人も多いんじゃないかな？

そう、ゲーム全体にいえる攻略のポイントは、ズバリ〝連射〟。剣を連続して振って会心の一撃を得ることが、攻略への第１歩なのだ。

そして、ステージが変わると操作感覚が微妙に変わることも忘れちゃいけない。とくに後半は陸、海、空と舞台がめまぐるしく変わるので、素早く対応できるようにしよう。



➡攻撃力は低いが、魔法を多く持てる。連射パッドを持っているなら弟だ！



⬅魔法は３つしか持てないが、攻撃力が高い。アクションが得意な人にオススメ。



⬅会心の一撃が決まったぁ！　連射パッドがあると、かなり楽だぞ。

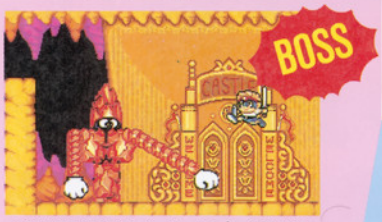
## ROUND1　地界・カイーヤ

とくに難しい箇所はないが、後半の地下ステージは要注意だ。地面からザコが容赦なく出現するので、コイン集めに気をとられすぎないように。天井のコインは、腕に自信がなかったらあきらめよう。

ここで〝しがみつき〟の練習をしておくと、後半が楽になるぞ。



➡ジャンプ中に会心の一撃が出るように、うまく調整しろ。




⬆腕が伸びてきたらジャンプ。自分が左の壁際にいたら、しがみつきで避けよう。



⬅緑の宝箱は、中に敵がイッパイつまっている。無視無視！

## ROUND2　天界・メーウス

このステージは上下左右・全方向から敵が現れるので、メチャクチャ忙しい。ここはいちばん最後に回るのが得策。砲台から発射される弾は剣で破壊できるので、逃げずに正面から壊しにいくといいぞ。

後半ではかなりのコインを取れるが、やはり敵の攻撃が厳しい。

### 好きなRONUDから始めよう！




⬆ROUND 1～3までは、好きな順番でプレイすることができるぞ。オススメの順番は３→１→２だ。まずはROUND 3でコインを稼げ！

### コインは逃すな！



⬅ボーナスステージでは、雲に乗ってコインを集めていく。




⬆口からタマゴと炎を吐いてくる。炎以外は剣で叩き落とせるのでジャンプして会心の一撃。

## ROUND3　海界・ポサイダン

自由自在に動けるけど、敵も全方向から出現する海中ステージ。沈没船で出現するカプセルは、落ちついて取ろう。中ボスを倒した後に出現するザコキャラで、コインをじゃんじゃん稼げ！



⬆カプセル出現！　でもあわてて取りにいくと、クシザシになってしまう。




⬅正面でひたすら剣を振るだけ。後ろに下がったらダッシュしてくる。

# ROUND4 いよいよモンスターキャッスル内へ!

## STAGE1 ディスカバリー

ＲＯＵＮＤ４から、舞台はモンスターキャッスル内へと移り変わる。

前半の森林地帯は、コインを集めることよりも、まず先に進むことを優先しよう。中盤の洞窟では、途中でヒントを教えてくれるキャラクターが出現するので、見つけたら必ずコンタクトを取ること。

ボスは〝しがみつき〞をうまく使って倒そう。




⬆ボスキャラの特徴や弱点などを教えてくれる、お助けキャラ。洞窟のどこかにいる。



⬆向こうの崖には敵キャラが！　ギリギリの位置に立って会心の一撃で倒すことができるぞ。落ちたら黒コゲだ。




⬇ザコキャラをドカドカと落としてくる。この位置に立って剣を振り続けるといいぞ。ボス本体には魔法が有効。

## STAGE2 インベイション

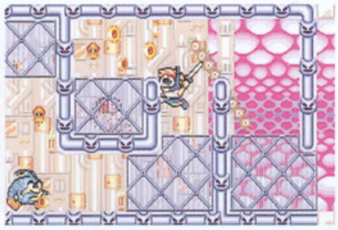
このステージは、ずっと水の中を進んでいく。ＲＯＵＮＤ２と同じように、全方向から敵が攻撃してくる。

後半は、迷路のように入り組んだ金網を、隙間を縫うように進まなくてはいけない。針がグルグルと回っているので、タイミングを見計らってうまく進もう。

ボスのいる部屋は地上フィールドなので、操作感覚が変わるのは当然。とまどわないようにね。



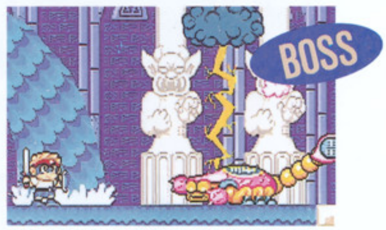

⬆壁に当たって跳ね返りながら体当たりしてくる。端に追い詰めたらこっちのモンだ。



⬅金網の向こう側にアイテムが出現することもある。見逃さないように！



⬅前半はザコキャラしか登場しないので、剣を振り続けていればどうってことはない。床が崩れたら下へ進むのだ。




➡少し離れた位置で、会心の一撃だ。口から吐き出される炎はジャンプで避けよう。

## STAGE3 ダンジョン

柱からは炎、床からは槍、ここのステージはタイミングが命だ。しゃがんで避けるか、ジャンプするか？　それとも壁にしがみつくか？　炎が吐き出される周期は一定なので、タイミングをうまくつかんでよけよう。

中ボス・ガイコツの弱点は、お助けキャラが教えてくれるが、問題は大ボス。天井を離れたときに、会心の一撃で攻撃し、地面に降りたときはジャンプで避けること。

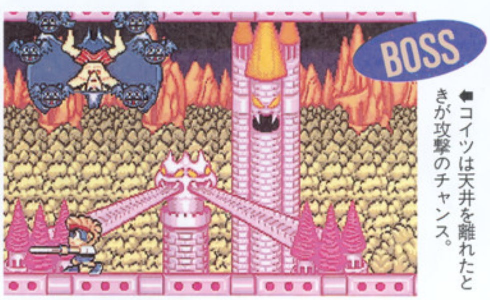
**弱点を突いて一気に叩け!!**



⬆主人公と背丈も変わらず、人間クサイ表情を見せる中ボス。楽勝だ！



⬆どう進むかは自由だが、槍が突き出てくる床は通らないほうが身のためだろう。ひょっとしたらアイテムが出現するかも？




⬅コイツは天井を離れたときが攻撃のチャンス。

## STAGE4 キャッスルスカイ

このステージは上方向へ強制スクロールしていく。石像の口の中で剣を振るとアイテムが出現する場合があるので、余裕があったら試してみよう。



⬆床の上に乗ってしまうと下には戻れないことを、よーく覚えておこう。




➡ツルハシが当たらないギリギリの間合いで会心の一撃だ。間合いをうまく調整しよう。




⬆ここまで来たらエンディングは目前だ。最後のステージとそのボスは、キミたち自身の目で確かめてくれ！

愛読者

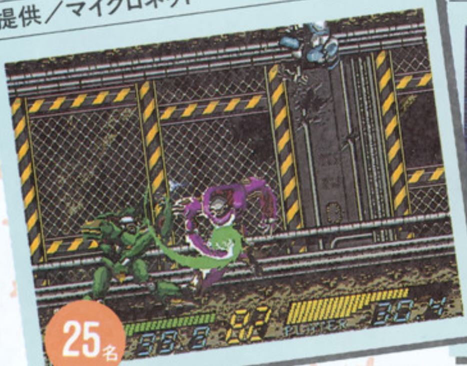
# PRESENT

## SOFT

人気の新作ソフトを合計36名の読者にプレゼント。
買いそびれてしまった人は、このチャンスを逃すな！

### ❶BLACK HOLE ASSAULT

提供／マイクロネット



25名

### ❷提督の決断

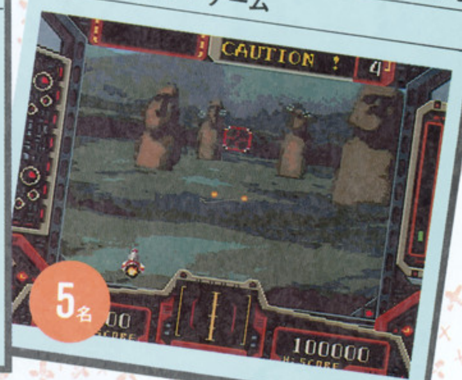
提供／光栄




3名

### ❸サンダーストームFX

提供／ウルフ・チーム




5名

### ❹キングサーモン

提供／ホット・ビィ



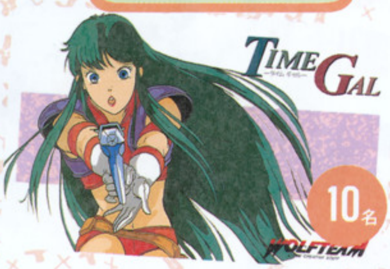

3名

## GOODS

どれをとっても超貴重品。
手に入れて、友だちに自慢しよう。

### ❺『タイムギャル』テレカ

提供／ウルフ・チーム




10名

### ❻㊕メガドライブ発刊記念テレカ

提供／㊕メガドライブ編集部




50名

### ❼『デトネイターオーガン』ポスター＆ステッカー

提供／ホット・ビィ




10名

## 応募方法

キミが欲しいと思うプレゼントの番号を１つと、P82のアンケートの答えを右のアンケートハガキに記入して、㊕メガドライブ編集部に送ってください。しめ切りは、12月８日(火)(当日消印有効)。なお当選者の発表は、'93年２月上旬発売予定の㊕メガドライブ第４号にて掲載します。

# 新作ソフト誌上ロケーションテスト

## チキチキボーイズ



**10月16日** セガ ACT／6,000円(予) ROM／8M

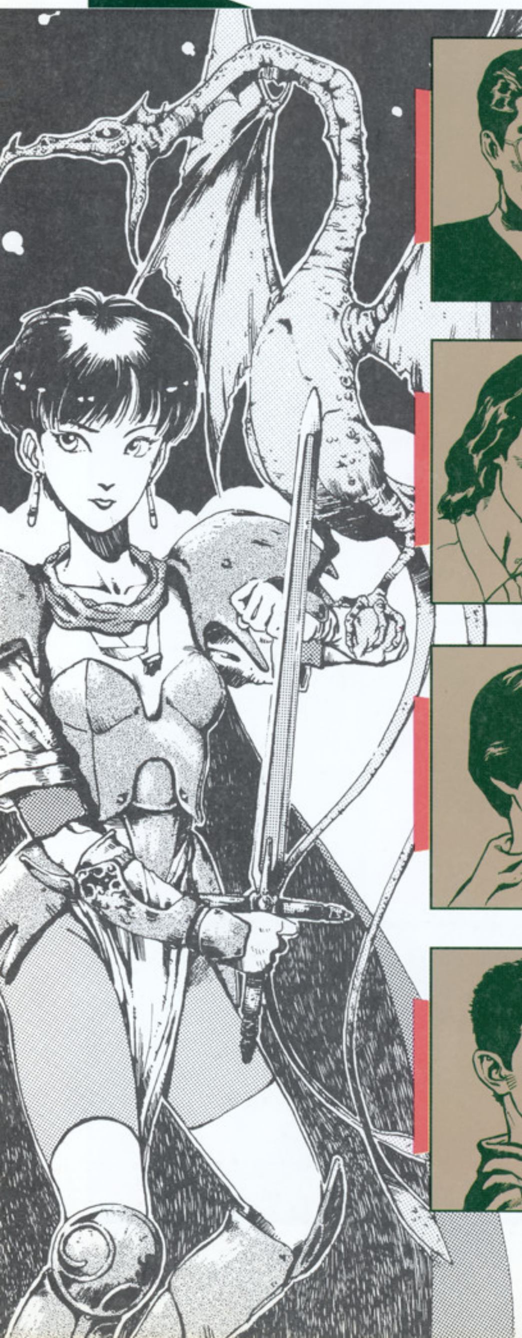
2年前のカプコンのアーケードゲームの移植作。剣と魔法それぞれ特徴のある2人のキャラから一方を選択してプレイする横スクロールACT。

## タイムギャル



**11月13日** ウルフ・チーム ETC／7,800円 CD

ウルフ・チームの人気LD移植第2弾。CDをフルにいかした豊富なアニメーションや山本百合子による主人公レイカのしゃべりがみもの。



| 評者 | チキチキボーイズ | タイムギャル |
|---|---|---|
|  **かまやん** プロのバイヤーの視点 今年の夏は暑かったけどやっとゲームには最高の季節となってきました。さあ！ たまってた長編RPGをじっくりやるぞ！っと。 | ACTとしてはお約束どおりの作品で初心者にもわかりやすく、システムも親切。反面特徴が前面に出ていないところが、ありふれたジャンルだけに残念。移植度・完成度は高いのでビギナーやアーケード版のファンにおススメ。 **65** | おまちかねLDシリーズ第2弾。より一層磨きがかかったアニメがバリバリ動きます。ミスシーンのアニメもかわいらしく、サウンドも最高の部類。しかし操作はかなり厳しく、ゲーム中はせっかくの画面を楽しめないのが難点。 **85** |
|  **栗東セン太** 人生馬並、頭はサル並 NHK教育「算数だいすき」に夢中。秋山教授とノッポさんという夢のゴールデンコンビは、僕のアニキです。アニキィ〜〜ッ!! | ザコ相手には剣をパカパカ振るだけ、という印象もあるけど、じつはかなりアクション性が高い。連射パッドがあればラクだけどね。体力がボロボロになったあたりで、体力回復アイテムが出るのはうれしい。これはいいぞ!! **85** | キー入力に神経が集中され、アニメを見る余裕がない。プレイヤーよりギャラリーのほうが楽しめるゲームなので、2人以上で騒ぎながらプレイしたほうがいいね。プレイしてる本人が楽しめるかどうかは疑問だけど……。 **60** |
|  **増村双葉** ゲーセンのカスミ網 仕事の関係でゲーセンに行く回数が減ってしまいました。なんとなくものたりなくて、別の楽しみを探すこのごろです。 | 各面にそれぞれの個性があって進むのが楽しいわ。イージモードならわたしでもどんどん進めて安心してできるゲームよ。ただすごく凝っているとかアクの強いところとかはないから手ごたえのほしいマニアにはむかないかも。 **55** | ビジュアルの美しさは文句なし。アニメーションはもちろん、シリアス、デフォルメの両方ともかわいらしいレイカ嬢に女のわたしもあぜんとしちゃったわ。ただ、このての反射神経ゲームが苦手な私にとっては難しすぎるわ。 **65** |
|  **Z佐藤** 自称マルチプレイヤー ボクが個人的に買うと決めたゲームは85点以上をつけた。もちろん参考にするしないはキミの勝手。とりあえず目安として見てほしい。 | 難易度はけっこう高めだが、バランスに関してはほぼ完璧なデキ。操作性もよくって、ちょっと慣れればサクサク進めるぞ。気になるのはコンティニューのシステム。お金を集めて買わなきゃいけないっつーのは納得いかない。 **80** | 前回のノウハウが活かされていて、動画はかなりキレイに仕上っているぞ。それにTVアニメ調のオープニングには主題歌まで入っていて超豪華なデキだ。だけど、キャラ自体に思い入れがないとイマイチ盛り上がれないぞ。 **80** |

イラスト／安田鉄魚、中村亮

## ジャンカーズハイ




**11月27日** シムス SPG／8,800円 ROM／8M

『アウトラン』のスタッフが手掛けたタイムトライアル型ドライブゲーム。分岐やジャンプなど、起伏に富んだ50以上のステージがキミを待つ。

あの名作『アウトラン』の流れをくむ作品で、随所にそのムードが漂う。気持ちのよいスピード感とアクションの仕掛けが魅力。とくに立体的なコースレイアウトや近未来的な演出が楽しめるが、操作感がちょっと軽いのが残念。 **75**

とにかく走ることだけに徹した硬派な作りは、好感が持てる。障害物に当たっても立ち直りが早く、走る快感はスグレモノだ。アップダウンやスクロールもなめらかだしね。でも、タイムアタックだけってのは飽きるぞ。 **60**

やったあ！ と爽快感が残ったのは、ひとえにシンプルな操作性のおかげ。アクセルふかしっぱなしでブレーキなんか使わなくても、けっこう遊べるの。なんか最近のドライブゲームって難しくなりがちだけどこれは別ね。 **80**

スクロールはなめらかだし、トンネル内のアップダウンもなかなかいい味だしてる。でもターボは、自分の意志で使えるようにしてほしかったな。それと、高いところから落ちたときに爆発しないのはちょっとさびしい気がする。 **70**

## スーパーH.Q.




**10月23日** タイトー ACT／6,800円 ROM／4M

ゲーセンで流行った人気カーACTをメガドラ用にパワーアップ移植。車をぶつけて犯人逮捕という基本設定は同じながら種々の改良が施されてる。

あまりにも有名で、すでに多くのシリーズが先行しているだけに、メガソフトとしてのオリジナリティが求められるとこがつらいだろう。ゲームとしての完成度は高く、バランスも取れているが、最後発としての〝らしさ〟がほしかった。 **55**

スピード感は、PC版のほうが上。猛スピードで逃走車を追跡するスリルが薄れてしまった。でも、あのスピード感についていけなかった人には遊べるハズ。オートマ使用のトラックで走ると、『HQ』とは思えないけど。 **50**

スーパーと銘打つだけあっていろんな部分で改良されているみたい。オリジナルの3つの車種を選べたり立体コースをもりこんだり…ただこのゲームの命ともいうべきスピード感と迫力という部分では多少不満が残るの。 **65**

スピード感、爽快感がウリのゲームなのにそれがまったく感じられない。たまるのはイライラばかりなのだ。せっかくマイカーが3台のなかから選べるようになったり、カーアクションも派手になったのに残念でしかたがない。 **50**

## エアーマネジメント ～大空に賭ける～



**11月1日** 光栄 SLG／11,800円 ROM／8M

世界22都市を結ぶエアラインを築き、旅客数を競うというスケールの大きい航空経営SLGがメガドラに移植。最大4人のマルチプレイも可能だ。

メガソフトには新ジャンルとなるビジネスシミュレーション。親切な展開とわかりやすいストーリーで初心者でも苦労せずにシナリオに入れます。欲をいえばグラフィックに新しさがほしかった。将来は社長をめざすあなたに。 **75**

経営SLGのとっつきにくさに、脳ミソがちくちくうにうに。経営のヒントが出るから、プレイしていくうちに、だんだんわかってくるんだけどね。SLG好きの人ならプレイしてもいいと思う。でも、俺にとっては、涙なのだ。 **60**

典型的なダンドリ型ゲーム。残念ながらわたしは苦手です。先を読んだり、データを確認したりしながらひとつひとつつみあげていくのは、どうにもまどろっこしくて。SLGとしての斬新さはあるから、好みがはっきりでそう。 **50**

最初から最後まで単調に進んでしまい、達成感が味わえない。先に発売されているSFC版とのちがいがほとんど見られないのも残念だ。でも、いままでの光栄にはない新鮮さがあるので、お金と時間に余裕のある人はいいかも。 **60**

## クライング



**10月30日** セガ STG／6,800円 ROM／8M

重厚なグラフィックとウネウネと動く敵キャラが雰囲気をだしているSTG。魚型、昆虫型とそれぞれ特徴のある自機を操り、敵を撃破するのだ。

名作STGのおいしいところを集めたような作品で、特徴が薄いかわりにバランスよく仕上がっている。ウネウネとした敵キャラのデザインや全体のグラフィックもなかなか。STGファンなら「にやり」とさせるシーンもあり楽しめる。 **70**

ため撃ちやホーミングなど、爽快感もあるし、このムシムシしたグラフィックが好きな人にはオススメ。でも最終面は残機つぶしとしか思えないほど強烈で、しかも長い。武器選択をまちがえると終わりかも。ボスのBGMは異常。 **80**

独特のムードのSTG。重く響くBGMと暗い色のグラフィックが渋いわ。イージーでもすごく難しいし単調なBGMは頭痛もの。ちょっと私にはつらいみたい。でもこの重くハードな雰囲気が好きな人ってきっといると思うわ。 **75**

異形の生物を相手に撃ちまくれるのは気持ちイイ。でも、この難易度の高さにはさすがのボクもお手上げだ。なにしろ敵の弾が多いし見づらい。しかも自機のスピードが調節できない。ってことは、じょじょにつらくなるのだ。 **75**

## カプコンの クイズ殿様の野望




**12月4日** シムス ETC／7,800円 CD

クイズゲームに戦国シミュレーション的要素をアレンジした人気アーケードゲームの移植作。メガドラオリジナルの5つのミニイベントもあるぞ。

家庭でアーケードの興奮を！といったノリのクイズゲーム。接待用におまけゲームあたりに工夫がほしかったが、出題の質、バランスともに良く、音声等の演出もなかなか。肩ヒジ張らずに楽しめます。お茶うけソフトにどうぞ。 **80**

とにかくしゃべりまくるので、かなりうっとうしいときもある。でも、文字は読みやすいし、MDオリジナルのイベントも楽しいから、クイズファンにはオススメだね。PCエンジン版よりも、はるかにデキがいいと思うぞ。 **80**

クイズで戦国時代を勝ち抜いていくというばかばかしいノリが好きだわ。ただ4択で両手のボタンを使うのは早押しには向かないかも。問題の量がとにかく豊富だし、戦国風の味つけがいたるところにあって飽きないのはいいわ。 **80**

なん度かプレイしてると同じ問題にあたるのはしかたないにせよ、ゲーム自体の完成度は高いぞ。聞き取りやすい声で全問しゃべってくれるし、ゲーム中のイベントも豊富。それに2人対戦での国取り合戦が、また楽しめるのだ。 **70**

| プロ野球 スーパーリーグCD | ヴィクセン357 | BLACK HOLE ASSAULT | レミングス | ぷよぷよ |
|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |
| 10月30日 セガ SPG/7,800円 CD | 10月23日 メサイヤ SLG/8,800円 ROM/8M | 10月23日 マイクロネット ACT/6,800円 CD | 10月下旬 サン電子 PZG/7,800円 ROM/8M | 11月13日 セガ PZG/4,800円(予) ROM/4M |
| 300人近い選手が実名で、しかも顔グラフィックつきで登場する野球ゲーム。CDならではの豊富なデータで、現実さながらのプレイが楽しめる。 | 個性的なキャラが、ドラマチックにくり広げるストーリー性の高いSLG。多種多彩のベクター（人型ロボット）を操って敵を粉砕していくのだ。 | 前作『ヘビーノバ』に続く、ロボット格闘ACTの第2弾。今回は、より対戦重視になっている。面ごとの仕掛けやリーグ戦ほか、各モードも充実。 | ヨーロッパ生まれの人気パズルゲームがついにメガドラにも登場。かわいいレミングたちに種々の命令を与えながらうまく出口へ導いてやるのだ。 | 昨年、MSXで発売された落下型パズル『ぷよぷよ』がリメイクされてメガドラに登場。コンピュータとの対戦を勝ち抜くストーリーモードもついた。 |
| CDの能力の1つである容量を活かした実名データの量はさすが！　だが、グラフィック、演出ともにロムのソフトとあまり変わらないところが残念。野球ゲームとしてのおもしろさより、データブック的な楽しみを求める人に。 (45) | モビルスーツタイプの戦闘シミュレーション。アニメ調のシナリオにのってスリリングな展開を見せ、セリフのやりとり等の演出も楽しめる。操作性も良好だが、戦闘シーンやサウンドがワンパターン気味なのが惜しまれる。 (75) | 『ヘビーノバ』の続編として登場。ハードなロボットバトルACT。英語版字幕入りで、映画ばりのアニメーションが連続のシナリオモードの演出は雰囲気満点。肝心のバトルにもう少しワザがほしいが、全体の完成度は高い佳作。 (80) | 説明の必要がないくらい有名となったACTパズル。メガドライブにみごとな移植作となって登場。万人向けとはいえないがハマると寝られないタイプのゲーム。判定が少々厳しいが演出もよく、パズルファンにはおススメの1本。 (80) | もとネタは古いゲームだけど楽しくリファインされて登場。シンプルでも飽きなくておもしろい！　を代表するような作品。こういうゲームが安く、たくさん供給されるようになれば最高だと思います。さあ、きみも「ファイアー！」 (90) |
| センターフライを、足の速いライトが突っこんできて取ってしまう、というオート守備の驚くべきプレイを発見。リアル指向のわりには、選手の動きにコミカルなところがあり笑えるのだ。遊べないわけではないんだけどね。 (50) | PCエンジン『カイザード』の流れをくんでいて、シナリオの演出やキャラのセリフなど、劇的なストーリー展開が最高にイカス。BGMも緊迫感を盛り上げていいぞ。バトルシーンは、思ったほど迫力がないのが少し残念。 (85) | オープニングデモで、英語のセリフが入るんだけど、演出がイマイチ。ビジュアルを入れればいいってもんじゃない。格闘ものとしては2P対戦が楽しめるがキャラの動きのパターン数が少ないためか、ぎこちない感じもする。 (60) | カーソルの操作性がスムーズで、かなりいいデキ。自爆もきれいな花火になるしね。MDオリジナルのへべれけ面では、〝おーちゃん〟の顔に穴をボコボコあけたりするだけで楽しいぞ。BGMもテンポがあっていいね。 (70) | デモ画面でプレイ方法を教えてくれるんだけど、何も知らなくても遊べるとっつきやすさ。やけに立体感のあるぷよぷよの破裂や、おじゃまぷよが出現したときの地震（？）など、視覚的な楽しさもある。音声合成もカワイイ。 (80) |
| きらいではないけどぜんぜんくわしくないわたしにとっては、豊富なデータは宝のもちぐされ。ただ、選手全員の顔グラフィックがでてくるから、池山くん（好きなの）似てるーという楽しみ方はできるわ。ACTとしては… (45) | まるでロボットアニメのように展開がドラマチックに進むの。キャラに個性があってそのぶん感情移入できるわ。このゲームの持つ独特の雰囲気は好きなんだけど、ストーリー展開に多少強引さを感じるのは、私だけかな？ (70) | とにかく、SFっぽい惑星のグラフィックや戦闘中の背景の美しさは特筆もの。あい間に入るちょっとハズしたような会話とあわせて、ゲームにリアリティをだしているわ。ただ敵がけっこう機敏で、なかなか技がだせないの。 (65) | 有名なゲームだけど、やっぱりたくさんいるねずみくんたちが、それぞれ命令を与えられてけなげにも指示されたとおりに動く姿は、けっこうかわいい感じだわ。そのへんのグラフィックや操作性などの移植の状態は良好よ。 (75) | なんといっても、積み重なったときの〝ぷよぷよ〟感がオリジナル。テトリス、コラムスのかたい感じとは全然ちがって新鮮よ。〝ひとりでぷよぷよ〟モードの面の初めにある魔導物語のキャラどうしの会話も楽しいわ。 (95) |
| 選手の顔が表示されるのは、ファンにとってウレシイかぎり。パラメーターを振り分け、選手を育てることができるペナントレースモードもオリジナリティーがあって楽しめた。ただ全体の進行が遅いところに、かなり不満は残る。 (65) | ユニットにカーソルが合いづらくて、イライラする。でもその点を除けば、オープニングやゲーム中の演出はカッコイイし、ストーリーにもハマれるぞ。それに敵側の思考時間が短いため、サクサク進めるのがこれまたグー！ (85) | 操作性、移動スピードは、前作とくらべて格段にパワーアップ。選べるロボットの数も増え、おまけに同キャラ対戦もできるとあれば、熱くなれないはずがない。ただ欲をいえば、もっと選べるキャラがたくさんあればな……。 (80) | いろんな機種で登場しているだけに新鮮さには欠ける。まあもとが完成されたシステムなんで、変にアレンジされてもこまるしね。いままでに一度も遊んだことがない人は、これを機にチャレンジしてみるのもいいかもね。 (65) | 登場キャラをまったく知らないボクでも、良質の落ちモノパズルとして十分楽しめた。とくに2人対戦プレイが楽しいぞ。1Pモードでも個性的な敵キャラとの勝負が迫熱！メガドラ持ってるならぜひ1本て感じのデキだぞ。 (85) |

## ホリフィールドボクシング



**10月30日** セガ SPG／7,800円 ROM／8M

世界ヘビー級王者、ホリフィールドが登場するボクシングゲーム。キャラがデカく、ド迫力のファイトが楽しめる。なお自作キャラも育てられる。

流行の西洋ムード満点のボクシングゲーム。カメラビューのグラフィックが臨場感ある試合を演出。好みのボクサーを育てられるモードはけっこう入りこめ、自分のヘタはおいといても「立つんだ！　ジョー！」の気分が味わえる。 **75**

流血やキャラの動きはリアルでいいんだけど、ヘビー級ならではの迫力がないのは不満だな。ミッキー・ロークの猫パンチよりは、迫力があるけどね。ゲームとしての爽快感はないが、リアル指向の人にオススメだね。 **60**

肌や髪、トランクスまで自分の好みでつくれるのはオドロキ。対戦でも感情移入しちゃうわよ。ダメージがグラフィックでわかるようになっていたり、いきなり対戦中顔面出血したりする演出はいいけどスピード感はいまいち。 **55**

なぐられたときの顔が痛そうでイイ感じでてる。キャラも大きくてダイナミックな試合が楽しめるが、それゆえ操作性がよくない。手に力が入りすぎて指が痛くなっちゃった。全体としてそれなりによくできていてけっこう遊べる。 **65**

## ランドストーカー ～皇帝の財宝～



**10月30日** セガ RPG／8,700円 ROM／16M

16メガの大容量を使ったアクション要素の強いRPG。立体感を表現した斜め見下ろし型の画面には種々の仕掛けが施され独特の操作感が味わえる。

セガ今年度話題の一作。斬新なグラフィックと、仕掛けはあちこちで驚きを与えてくれる。操作系は慣れが必要でトラップの難しさとのバランスが気になったが、新しいタイプのゲーム開拓にかける意欲はおおいに評価できる。 **85**

謎ときやアクションの難度は、ハンパじゃなく高い。これはゲーマーへの挑戦状だ。錯覚や操作性を利用したトラップには納得がいかないけど、燃えるものがある。このイジワルさについていける人なら、プレイしてもいい。 **75**

ななめの操作に慣れるまでがちょっとイラつくけど、画面はとても新鮮。キャラクターを含め全体の雰囲気はとってもいいの。ACTとしてもRPGとしても難しいけど奥の深い感じだわ。やりこむとおもしろくなるタイプね。 **90**

かなり使いこんだパッドでプレイしないと、ナナメ方向にキーが入らなくてキツイ。それに遠近感がわかりづらいのもちょっとね。キャラの動きやオリジナリティに関していえば最高のデキなのでどっぷりとハマれそうだぞ。 **90**

## 三國志III



**11月8日** 光栄 SLG／11,800円 ROM／12M

人気の光栄三國志シリーズの第3弾。さらに緻密になった戦闘、戦略もさることながら、仮想モードでは、自作した60人近い武将を登場させられる。

数多くのファンに支持されてきたシリーズ最新作。期待を裏切らない仕上がりといえる。システムとしては一般向け、とはいいにくいのでシュミレーションの初心者は勉強が必要。値段だけのことはあって内容も盛りだくさん。 **80**

例によっての光栄システムなので、光栄ファンはオススメ。でもかなり遊びやすくなっているから、興味ある人はプレイしてみてもいいかな。60人にも及ぶ武将登録は、それだけで1日つぶれてしまうほど楽しいぞ。 **75**

はっきりいってこのてのSLGは苦手だけど、仮想モードで60人もの武将を登録して遊べるのは楽しいわ。自分の好みのタイプの武将をつくっているだけでワクワクするの。三國志って結局は人間ドラマだからこういう演出はいいわ。 **60**

やっぱりこの価格。でも今回は、ひと味ちがうぞ。戦闘画面を立体的に表現したり、史実、仮想モードのどちらかを選べたりと、とにかく最高のデキだと思う。他機種の同時発売のモノと比べて処理速度が速いから買うならこっち！ **95**

## 機動警察パトレイバー ～98式起動せよ！～



**10月23日** マーバ AVG／7,800円 ROM／4M

TVアニメからOVA、映画にまでなったパトレイバーがいよいよメガドラに登場。ストーリーはオリジナルで、ゲーム監督はあの押井守氏が担当。

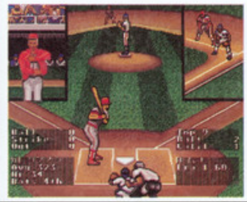
ゲームとしての新しさをねらった点は評価できるが、演出が原作の雰囲気とマッチしていない。もっと緊迫感がほしいし、とくにオリジナルストーリー化には賛否が別れると思う。アニメファンのコレクターアイテムにどうぞ。 **40**

ゲームシステムに関しては、ハッキリいって、かなり〝時代遅れ〟という感じがするな。まぁ、個人的には、この異様な世界（？）がどこまで続くのか…プレイしたい気もする。カルト・ゲームファンは、一度お試しください。 **40**

ちょっと前のAVGのノリで、しかも展開がかったるいの。もう少し盛り上がりが欲しいな、というところ。原作ファンの人はビジュアルも含めて全体の雰囲気を期待していると思うけど、どうもうまくいってない感じね。 **45**

本編が始まる前にいきなりつまずいてしまう。マイキャラは、壁にひっかかって思いどおりに動かないし、体力を回復する手段さえわからなかった。このミョーなノリだけはアニメそのままの感じなんで好きならいいんじゃない。 **35**

## RBI 4 ベースボール



**12月18日** テンゲン SPG／7,800円 ROM／8M

大リーグの生の迫力を味わえる野球ゲームが日本に登場。いかにもアメリカ的なダイナミックなプレイが楽しめるぞ。見やすい日本語表記も可能だ。

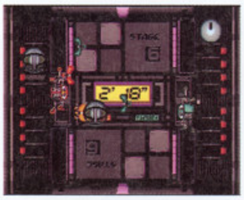
さすが大リーグ、という雰囲気の作品。心なしか球場も広く感じてしまう。コンピュータとの対戦はおおざっぱでサウンド、演出ともに粗さが目立つが、いままでの野球ゲームにはない独特のムードを持つ。本場のウェーブつき。 **75**

さすがは海外ゲーム。日本人にはない強引なセンスが爆裂している。球場がとてつもなく広く、守備がまともにできないのだ。大リーガーらしいバッティングフォームや野手のスローイングも笑いのタネだが、キビキビしてる。 **70**

大リーグの選手にまで詳しい人はあまりいないんじゃないかしら。アクション的にはヨイので、データにこだわらないで純粋に野球ゲームとして楽しむにはオススメ。いかにもアメリカ的なおおらかな雰囲気がいいわね。 **65**

ライナー性の打球が飛んだときのスクロールがスムースじゃなくて目がつかれちゃう。でも気になるのはそこだけで、選手たちは個性的だし、選べるモードも豊富なのでアメリカの野球をまったく知らない人でも十分楽しめそうだ。 **75**

## ボールジャックス



**11月予定** ナムコ ACT／価格未定 ROM／2M

オリジナル対戦型ACT。各キャラの背後に流れるボールを奪いあいながら同時にそれを使って攻撃を加えるのだ。単純ながら多彩な技があるぞ。

独特の雰囲気をもった対戦型ゲーム。日本向けというより欧米向けのタイプといえる。初期のシンプルな対戦ゲームの発展型で、このテのゲームは人によって好き嫌いがはっきり出そう。輸入物がお好きなタイプの方へおすすめ。 **65**

あまりにも新感覚なACTなので、操作に慣れるまでは死ぬ思いで特訓しないとダメ。てっとりばやく遊びたいって人には向かないだろう。慣れるとおもしろいけど、慣れないとゲームにならない（遊べない）のは、ヘンだ。 **50**

慣れないうちはあっというまにゲーム終了になってしまうけれど、簡単なテクを覚えると、がぜんおもしろくなってくるわ。ゲームのシステムは単純なんだけど、テクニックをマスターすれば熱くなれるの。対戦が楽しい。 **75**

最後まで勝負の行方がわからなくてハラハラドキドキ。この一発逆転がねらえるゲームバランスがミョーにボクは好きだね。だけど6ステージ終了するまでに中間デモくらいつけてほしかったな。でないと息抜きができないよ。 **85**

## ソニック・ザ・ヘッジホッグ2




**11月24日** セガ ACT／価格未定 ROM／8M

人気キャラ、ソニックが大活躍のACT第2弾。前作同様、ワンボタンのみの軽快な操作性はそのままに、今回は2人同時プレイも可能になったぞ。

これがメガドライブの本当の力だ！ といわんばかりのスピード感と美しいグラフィックはソニックファンの期待を裏切らない。ロケットスタートの快感はやみつきになりそうだが2P対決や仕掛けがちょっと欲張りすぎかな？ **95**

ゲーム前半は、スピード重視のステージで構成され、「走りたいのに、走れない」という前作の不満（？）が解消されたかな。後半はチビチビと進むことになるけど、新しい仕掛けがてんこ盛りだ。BGMは、やはりしょぼいけど。 **95**

新キャラの〝ティル〞くんがとにかく、カワイイの。ソニックの後を、必死になって追いかけてくる姿がけなげでよいわ。私がヘタなせいもあって、あんまり役にはたたないんだけど、彼の動きを見ているだけで幸せな気持ちよ。 **90**

アクションパターンが増え、トラップ類も一段と派手になったせいか、ちょっと処理が遅くなる部分がある。でも許せる範囲なので、スピーディーな展開は失われてないぞ。2人同時プレイも楽しいので絶対買いの1本だ。 **95**

## 今回のこれだけはいいたいの！



パワー全開で、主役をはる『ソニック2』と技巧派の『ランドストーカー』。そして名脇役をつとめる『ぷよぷよ』とメガワールドの舞台も、いよいよ役者がそろってきた感がありますね。全体的にも「佳作」といえる作品が多く、今後の活躍が楽しみです。

『ソニック2』は、100点つけてもいいんだけど、まだ完成版じゃないので、とりあえず5点減点。完成版に向けて、少々、課題が残されてる部分もあるが、これだけ遊べたら文句はないぞ‼『ランドストーカー』は、何事にも動じない超合金の心臓を持つ人向け。

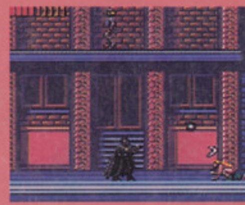
さすがに、『ランドストーカー』､『ソニック2』の2本の話題作は、ファンの期待を裏切らないデキだと思うわ。でも、今回の一押しは『ぷよぷよ』なの。ねっからのパズル好きなのもあるけど、この独特の〝ぷよぷよ感〞は何ものにもかえがたい味があるの。

まず『ソニック2』は前作をプレイした人はもちろん、してない人でもやってみる価値あり。そして今回のイチオシは、『ボールジャックス』。これはイイ。2人対戦プレイも楽しいが、1人プレイで強いコンピュータを負かしたときの快感が最高。絶対買っちゃう。

# いきなりGAME GEAR ロケテスト班

### バットマン・リターンズ

**評価 かまやん**

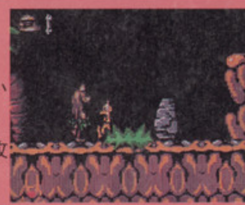


おなじみバットマンアクションはギヤでも健在。グラフィックも雰囲気よくまとまっている。輸出を重視した作風はあまり日本向きではないかもしれないが、洋物ファンにはおすすめ。 **70**

**10月23日** セガ ACT／3500円 2M

### チャックロック

**評価 栗東セン太**



腹を突き出して攻撃するという、この妙なセンスに拍手。見ためはオモシロイけど、攻撃のタイミングはムズイぞ。パズルっぽい要素もあるが、ACTとしては、ものたりないかな。 **60**

**10月予定** セガ ACT／3500円 2M

# レビュアーズさ３ん

**編** 今回超期待作『ソニック2』『ランドストーカー』が入っているため、上位独占かと思いきや、伏兵『ぷよぷよ』もなかなかがんばっている。SLGも充実しているぞ！

## 私の選んだ今回のベスト5

### かまやん

| | |
|---|---|
| ①ソニック～2 | 95 |
| ②ぷよぷよ | 90 |
| ③ランドストーカー | 85 |
| タイムギャル | 85 |
| ⑤レミングス（他） | 80 |

### 栗東セン太

| | |
|---|---|
| ①ソニック～2 | 95 |
| ②チキチキ・ボーイズ | 85 |
| ヴィクセン357 | 85 |
| ④クライング | 80 |
| ぷよぷよ（他） | 80 |

### 増村双葉

| | |
|---|---|
| ①ぷよぷよ | 95 |
| ②ランドストーカー | 90 |
| ソニック～2 | 90 |
| ④ジャンカーズハイ | 85 |
| ⑤クイズ殿様の野望 | 80 |

### 乙佐藤

| | |
|---|---|
| ①三國志Ⅲ | 95 |
| ソニック～2 | 95 |
| ③ランドストーカー | 90 |
| ④ボールジャックス | 85 |
| ぷよぷよ（他） | 85 |

日夜、戦い続けるゲーマーのロマンを求めて三千里！

# ARCADE GAME BUTTLERS

アーケードゲームバトラーズ

## 最先端ドライブゲーム「V.R.（バーチャレーシング）」に迫る!!

ポリゴンって言葉がちまたのゲーム用語として定着したのは『ウイニングラン（ナムコ）』からだ。そして後に、『ウイニングラン鈴鹿GP』と『ドライバーズアイ』と進化してきた『ウイニングラン』シリーズ。高度なポリゴン映像とリアルな操作感覚で多くのゲーマーをトリコにした。しかし、ここにそれを超えるゲームが登場した。その名も『バーチャレーシング』。ゴージャスなオブジェクトの配置された幅広いコースを300㎞／hで疾走する感覚は、“爽快”のひとことに尽きる！




### V.R. バーチャレーシング

セガ／現在プレイ可能

異常なまでにスムースなポリゴン映像と、ドライバーの視点を変えられるという画期的なフィーチャーを取り入れた新たなエンターテインメント・ドライブシミュレータが、この『バーチャレーシング』だ。9月からあちこちのロケーションに設置されるようになり、その人気は頂点に達している。操作性は『ウイニングラン』と比較すると、かなり簡単だといっていいが、ゆったりとしたコースを猛スピードで疾駆する感じは、いままでのドライブゲームにはなかったカタルシスをプレイヤーに与えることに成功している。プレイヤーの視点を変えられたり、エスケープゾーンに入るとハンドルを取られてしまうという、細かなこだわりも成功の一因といえるんではないかな？

#### ドライバー視点

路面を滑るように走る感覚の映像だからスピード感は最高だが、コースの変化が見づらいので、ある程度コースに馴れてからチャレンジしたほうがいいぞ。




#### 後方視点

一般に見られるドライブゲームの視点。反射神経が鋭いヤツなら、これぐらいで始めても十分こなせる視点だろう。自車とコースの位置関係が、ある程度はわかる。




#### ふかん視点

自車の後方上から眺めた感じの視点。自車とコースの位置関係も一瞬で把握できるしコーナーの出口なども見やすい。とてもプレイしやすい視点だ。




#### 空撮視点

自分の走行ラインがバッチリわかって、アウトインアウトがだれにも意識できる視点だ。このモードで始めて、より路面に近い視点に近付けていくことで上達できる。



# ★ 3種のコースの見どころを大紹介!!

プレイヤーのために用意された、個性的な3つのコースは、それぞれに独特の趣向が凝らされたものばかり。コースが難しくなっていくとエスケープゾーンが少なくなり、コース幅も狭くなる。これによって、初級コースでは芝に突っ込んでハンドルを取られてタイムロスだけだけど、上級コースだと即クラッシュ、といったようにプレイヤーの熟練度に合わせた難易度と緊張感を出している。シフトに関しては、オートマティックとマニュアルの2種類があって、いままでのゲームのようにマニュアルにしたからといってエンジンのパワーが上がるというわけではない。初級コースではあまり大きなちがいはないが、上級コースでより速いタイムをたたき出すためには素早いハンドル操作と高度なシフトチェンジが必要だ。

## 初級 BIG FOREST




タイトルどおりに森林のなかのコース。遊園地の観覧車、パイレーツ、ジェットコースターなどのオブジェが滑らかに動いているのは、このシステムの処理能力の偉大さの証だ。初心者向けだから、コーナーも少なく簡単。しかし、完走は簡単でも1位になるのはけっこうムズい。

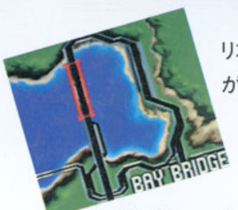



⬆このパイレーツがグングン動いている部分に、つい目が……。

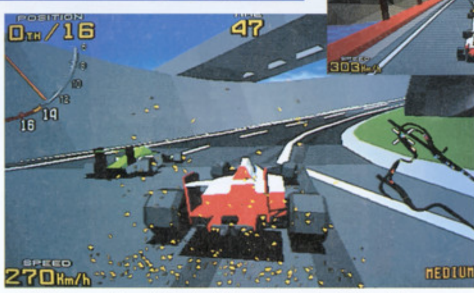



⬆6位でゴールイン。完走は簡単でも1位になるのは、運に左右される場合が……。

## 中級 BAY BRIDGE




スタートでいきなりポリゴン鳥が飛び立つのが圧巻。コース幅が突然狭くなる場所が何カ所かあるのでニューロンにしっかり記録しろ! つり橋もすごいが、トンネル、立体交差を抜けてつり橋の入口まで登っていく部分など、高低の変化の大きなスピード感を存分に味わえる。




⬆急激にコーナーを登りながら、巨大なベイブリッジの入口に向かう! 橋の上ではスピード感にクラクラ……。



⬇トンネルの入口直前。スピードが乗っているだけにクラッシュしやすい。




⬆らん干が通り過ぎる様はドライバー視点ではライトスピード。

## 上級 ACROPOLIS




遺跡や古い町並みが広がる情緒あふれるコースだが、難度は一級品だ。ほとんどがコーナーで構成されているので、スピードの出し過ぎは禁物。特大のバンクコーナーでコースアウトすると休憩中のポリゴン鳥が一斉に飛び立つ! このコースで1位なれたら思い残すことはない……。




⬆右には砂浜、左には古い町なみが広がる。リゾート感覚のコースだね?



⬅右手にヨットを望みながら軽快に飛ばせ!




➡左手に見えるのは〝○×神殿〟。見てるヒマなんかないぞ!

メガストリート

# MEGA STREET

気候も穏やかになって、過ごしやすくなった今日このごろ。涼しくなっても熱い話題があふれる絶好調のメガストリート。今月は大増2ページであらゆる情報をフォロー。最大のお知らせは何といっても『遊星セガワールド』の開催。これに行きたい人は目を皿のようにしてじっくり読んで、応募せよ！

## セガがおくるユーザー感謝祭!!

Legend of Planet Mega

# 遊星Sega World




### 12月6日(日)両国国技館にて開催

ハイテク・エンターテイメントをモットーにして、ボクたちを多岐にわたって楽しませてくれる〝セガ・エンタープライゼス〟。そのセガ様が年末に向けて巨大なイベントの開催を予定している。それが、1992年12月6日に東京両国国技館で開催される『遊星セガワールド』だ。

1993年に発売が予定されているメガドライブ、メガCD、ゲームギアの最新ゲームを、セガ純正のものからサードパーティのものを含めて大々的に展示。それに加えて業務用最新作も展示してしまうという大盤振舞いだ！

そして場内では、たくさんのアトラクションが用意されているぞ。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』のゲーム大会、セガのお家芸UFOキャッチャーを使った「UFOキャッチャーゲーム選手権」、話題沸騰のアーケードゲーム『バーチャレーシング』などなどだ。もちろん上位入賞者には賞品が与えられる。そのほかには来場者全員のなかから抽選で豪華な賞品をプレゼントする抽選会、セガのCFでおなじみの高橋由美子チャンのミニコンサート……このほかたくさんの楽しいアトラクションを用意。

さて、本題の参加方法の説明に入るぞ。ここからがとても重要だ。このイベントに参加できるのは5000組（2名1組）計10000名。その参加者には『遊星セガワールド』事務局に、住所、氏名、年齢、電話番号を書いた官製ハガキを送った人から抽選で選ばれる。「ぜひ参加したい！」って人は10月上旬から11月中旬までの応募期間中に図のように官製ハガキに書いて出そう。

セガが満を持して開催するビッグイベント『遊星セガワールド』。㊖メガドライブ読者だったら手をこまねいている場合じゃない。参加希望の人はすぐに郵便局に走るのだ。

**応募ハガキの書き方**

〒104-91
東京都中央区
京橋郵便局私書箱11号
『遊星セガワールド』
事務局宛

●住所
●氏名
●年齢
●電話番号
（しっかり明記！）



⬆いまのところゲストで決まっているのは、人気超絶好調の高橋由美子チャンだ！ このほかにも豪華ゲストが！

## 遊星セガワールド入場券プレゼント!!

年末最大の強力イベント『遊星セガワールド』の入場チケットを㊖メガドライブ読者に抽選で20組にプレゼント。希望者は住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒162東京都新宿区新小川町1-14NAOビル㊖メガドライブ編集部『メガストリート・遊星セガワールドプレゼント』係あてまで官製ハガキを送ってくれたまえ！

**飛び入り情報!!** 10月11日、ヤマギワホビーショップにて『ワンダーメガ・ゲーム大会』が開かれるぞ！ くわしいお問い合わせは03-3253-2111まで！

### セガと東映ビデオ提携のVシネマ
# 今日から俺は!!



東映ビデオとセガがばっちり手を組んで送り出すVシネマ『今日から俺は!!』が1993年1月8日よりレンタルされる（発売は1月25日)。『今日から俺は!!』は『週刊少年サンデー』に好評連載中の西森博之原作のつっぱり学園コメディ。転校を機会に、つっぱりに転向したふたりの高校生・三橋貴志と伊藤真司のハチャメチャな活躍を描いた人気マンガ。主人公を演じるのは新人の満崎源幸（三橋貴志役）と中倉健太郎（伊藤真司役)。その脇をかためるのはアイドルの中嶋美智代と細川直美。監督は『ビー・バップ・ハイスクール』『あぶない刑事』の助監督を経て、『バカヤロー！3』を監督した鹿島勤。ちなみに原作のオリジナルビデオアニメも東宝からリリースされる予定だ。




### イメージ・サウンドCD
# 闘技王キングコロッサス

●リップアップレコードCD2800円［税込］／発売中

荻野真がキャラデザインを担当した『闘技王キングコロッサス』のサウンドをアレンジして収録したのが、この『イメージ・フロム・キングコロッサス～闘技王の幻想組曲』。重厚で壮大な音楽が堪能（たんのう）できる！




➡オーケストラ調のアレンジ。重厚なサウンドが耳に心地ヨイぞ！

# Jリーグのユニフォームにソニックが出現!!




ぺんてるとセガがスポンサードした東日本JR古河サッカークラブ。このユニフォームにセガのマスコットである、超音速のニクいヤツ、ハリネズミの"ソニック"があしらわれることになった。Jリーグカップの開催は9月5日からだから、胸にソニックをつけたJR古河の選手たちはグランドを駆けめぐっているわけだ。ぜひ、ソニックのようなハイスピードの大活躍を期待したいね！

SEGA

### ゲームポジション搭載の横長テレビ
# マルチワイドビジョン

●日本ビクター　AV-28WX2　260000円［税別］



ビスタサイズの映像や4：3の現行のテレビ映像を16：9のワイドな画面で楽しめる28型マルチワイドビジョンが登場した。この機能はパノラマモードと呼ばれ、画面の中心部分はそのままで、左右部分のみの映像を横に引き伸ばすことで画面を自然な映像でワイド化している。もちろんゲームの映像もワイドにできて、目が疲れないように画面の明るさを自動的に落とすと同時に、臨場感あふれるサウンドで楽しめるゲームポジションも搭載している。

### 新感覚アミューズメント施設
# 六本木GIGOオープン

大人のアミューズメントスポットを演出すべく、セガと株式会社アイビスが特大のアミューズメント施設『六本木GIGO（ギーゴ)』をオープンさせた。GIGOは18歳未満の入場規制を設けており、『バーチャレーシング』などの最新ゲームを筆頭に『ドリームパレス』などのカーニバルゲーム、メダルゲーム、最高40人参加できる大型競馬ゲーム『ロイヤルアスコットGIGOスペシャル』が設置されている。そのほかにカラオケボックスやスポーツ・バーも用意された豪快な施設だ。



⬅4階にはディーラーが応対するカードやルーレットもあるぞ！



➡内装も趣向が凝らされて、全体的にスペースはゆったり感覚。じつに落ち着いた雰囲気。

## (株)クライマックス　折茂賢司の
# 『ランドストーカー　～皇帝の財宝～』開発秘話　第2回

さて、ＤＤＳ520の基本システムが完成したところで大冒険活劇ゲームを作ることは決まったのですが、次に内容を具体的に決めていかなくてはなりません。そこでまず、玉木に主人公のイメージを決めてもらいました。主人公キャラに対する内藤以下スタッフの要望は、次の２点でした。

①かっこよく、キャラとしての魅力をたっぷり持っているもの。②いままでのＲＰＧのように堅苦しいキャラ（戦士とか勇者とか）ではなく、気まぐれで自由に生きる冒険野郎であること。

数日後、玉木がキャラを持ってきましたが、みんな大喜びするほどの出来。しかも「いつでも一緒に行動する相棒がいるんですよ」というフライデーの存在に大感動。「回復はこいつにやらせよう」ということになりました。エルフの青年ライルとその相棒フライデー誕生の瞬間です。

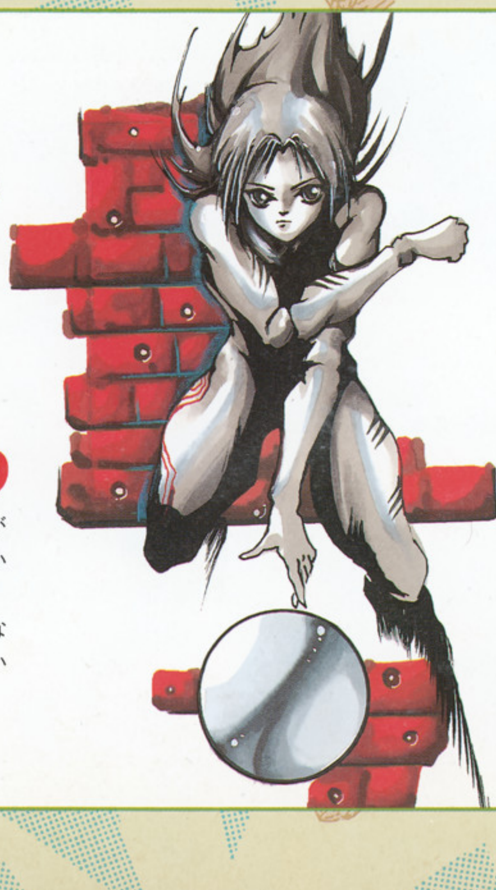
しかし、アクションＲＰＧで主人公がエルフ、おまけに回復役の妖精（実際には悪魔）がいる……ということは、『××の伝説』にそっくりじゃないか？　という意見がでました。これに対し玉木は、「魔法を使えて身の軽い、自由気ままな冒険野郎といったら、エルフしか考えられないでしょう」と主張。シナリオもトレジャーハンター（財宝探し屋）ということで、お姫さまを助けたり国を救ったりする正義の人じゃないので、基本的にはまったく別のゲームであるとして、そのままいくことになりました。

さて、『ランドストーカー』にとって、非常に重要なもう１人の人物が登場します。それが〝師範代〟と呼ばれているゲーマーの元祖・大堀康祐氏です。彼の参加で、それまでの2作とはまったく方向性の異なる、クライマックスの〝超絶アクションゲーム〟が形作られていったのです。




⬅フライデーの存在はライルにとって心身ともに大きな支えとなる。

## 『デバステイター』デザイン 森木靖泰の ゲーム大好き!



# デビルクラッシュMD

このゲーム、デザインや色のセンスが日本のゲームっぽくないところがいいですね。

基本的に海外のゲーム大好き青年なものですから、こーゆーセンスに弱いんです…ごめんなさい。

しかし、ピンボールには美しいデザインが多いのに、どうしてパチンコになるとそれがないんですかね?

スーパーファミコンやＰＣエンジンのパチンコゲームにしてもそうです。どーせやるなら「花鳥風月」や「麻雀物語」（実際のパチンコ台の名前）くらいはやってもバチは当たりません（たぶん）。

ここは一発メガドライブで最強のパチンコゲームを出してほしいものです。スーパーファミコンやＰＣエンジンのパチンコゲームにどう勝てるかは、この『デビルクラッシュＭＤ』が教えてくれます。

イラスト・文/森木靖泰（もりき・やすひろ）

**森木靖泰プロフィール**

独特なモンスターやメカニックデザインを得意とする。ＯＶＡ「冥王計画ゼオライマー」やＳＦＣ「超攻合神サーディオン」のメカデザインで有名。「デバステイター」では〝デバステイター〟のデザインを担当。

## 宮路洋一の
# MEGA-CD千一夜
その2

前回は「メガＣＤの可能性」についてお話ししましたが、今回は「ＣＤロムで作るＲＰＧの可能性」について語っていきたいと思います。

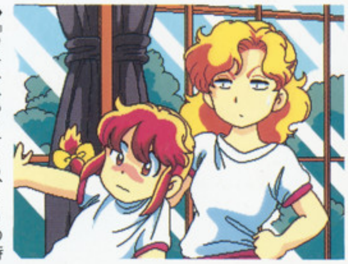
さて、ＲＰＧをＣＤロムで作ったら、どんな作品が可能なのか。いま、ゲームアーツが取り組んでいる研究テーマの１つにこの問題があります。

ＲＰＧは、ＣＤロムになったとき、おもしろさやシステムで、大きな可能性を秘めています。これは、ＲＰＧが「ドラマを語るゲーム」であるからです。ドラマにはさまざまなシーンが存在し、音楽が存在し、セリフが存在します。これを突きつめていけば、ＣＤのもつ生音（音声や音楽）をいちばん生かせるものがＲＰＧであることに気がつきます。音は、感情を揺さぶる手段としては最高の「道具」です。カートリッジと比べて、音に関する制限がなくなったということの意味は非常に大きいと考えます。

一方のグラフィックは、ＣＤの能力の限界により、ＶＴＲやＬＤに比べて使い方や演出方法に制限を受けてしまいます。しかし、グラフィックは、１つのセリフよりも多くの情報を持つものであるので、一瞬にして見ているものに大きなインパクトを与えることができます。たとえば、「巨大戦艦が轟音とともに地上に降り立った」というようなシーンを表現してみると、カートリッジの場合では『巨大戦艦をキャラで表現し、それをプログラムで動かしつつ、ＦＭ音源のＢＧＭを流す』となりますが、ＣＤロムの場合は『巨大戦艦のグラフィックをフルサイズの絵で表現し、生音で効果音とＢＧＭを流す』という表現になります。つまり、迫力の面で大きくちがってくるわけです。

前回でも述べたとおり、現在『ＬＵＮＡＲ２』の企画が進行中ですが、これらの点から、音とグラフィックの演出について重視し、新たなアプローチを考案中ですので、ぜひ、期待してください。

㈱ゲームアーツ
代表取締役社長　宮路洋一


➡「ゆみみみっくす」も、ＣＤの特性を生かした作品だ。

## かまやんの
# 業界通信
## Vol.2

あなたは、話題の人気ソフトを行列したり探し回ったりして、やっとの思いで手に入れたら意外とつまらなくてガッカリした経験はありませんか。逆に人気はないけど、やってみるとけっこうおもしろくてハマってしまったソフト、というのもあったでしょう。売る側でも同じことで、「こんなにおもしろいソフトがなんで売れないんだろう」というのもかなりあるものです。

そこで今回は、「売れるゲーム・売れないゲーム」についてお話ししましょう。

あなたが大切なお小遣いでソフトを買うときに、いちばん信用するのが専門誌ではないでしょうか。しかし、超大作ならともかく、ふつうのソフトは誌面もそんなに大きくはないですよね。そうすると、事情通の友だちに聞いたり広告で判断するしかなくなってしまいます。もしくは、イメージでだいたい想像ができるソフトにいきつくことになります。アーケードやパソコンでのヒット作の移植ものとかパート２ものが、いつでもランキングの上位にいるのは、この辺に理由があります。これらのものと、大手メーカーの戦略商品で大量に広告をうつものが「売れるソフト」です。現在では、これら以外はほとんどが「売れないソフト」になってしまいます。つまり、わからないから買えない、というわけです。

最近のパターンとして、プレイした人から「おもしろいゾ」と口コミで人気が広がるソフトもあります。その好例がファミコンの『ダービースタリオン』（アスキー）です。この手のヒット作はお店に商品がない場合が多く、「どこにいっても売り切れだ！」という話がさらに拍車をかけることになります。これは、お店が「売れないソフト」だろうと思って仕入れなかったのが原因です。

じつはお店の側でも、新作ソフトについての情報量がみなさんとあまり変わらない場合があるのです。いながらにしてメーカーさんが情報を持ってきてくれる、というのはほんの一部の大きな量販店や老舗だけで、ほとんどのお店は新作発表会などに出かけたりして、自分で情報を集めるのです。発注の締め切り間際に専門誌などを読んで決める、というお店も少なくないようです。ここでもわからないから買えない（仕入れられない）というソフトが出てくるのです。ほかにもメーカーの販売戦略上、という原因もありますね。

では、どうしたら自分がおもしろい！　と思えるソフトを選べるのでしょう。それは次回にお教えしようと思います。

ヤマギワ㈱　ホビー部
鎌田重昭

# 話題の新作が続々登場!!

# G.G NEWS ゲームギア・ニュース

全国のゲームギアユーザーのみんなに最新のソフト情報をおとどけするこのコーナー。もちろん今回も、注目の話題作の情報がギッシリつまっているぞ!! これからもゲームギアには要チェックだ！

## バットマン リターンズ




**ACT** セガ／10月23日発売／3,500円／２メガ

### アメリカンヒーロー、バットマンが活躍するスーパーACT!

話題の映画『バットマンリターンズ』がゲームギアに登場！ キミは、正義のヒーローバットマンとなって、ゴッサムシティの秩序と平和を守るため、悪人どもに立ちむかうんだ!!



⬇独特のシブいイメージも、そのまま表現されているぞ。

⬅夜の闇を駆けるヒーロー、その名はバットマン！






⬆➡殺人者のヌレギヌをきせられてしまう。

### ▶スピアガンで飛びうつれ

バットマンの秘密兵器のひとつスピアガンは、強力なワイヤーを射ち出す銃だ。ゲームでは、ジャンプ中にもう一度②ボタンを押すと使用できる。高いところや離れた床に飛びうつることができるぞ。



⬅振り子のようにぶら下がって、遠くへジャンプ！



⬅ワイヤーでのぼってから…

➡ジャンプで上の段へあがることができる。

### ▶バットラングで悪を討て

バットラングは、バットマンの武器となるコウモリ型のブーメランだ。威力と飛距離のちがう３つのタイプを、ポーズ画面で選択することができるぞ。状況にあわせてうまく使いわけて、悪人どもをバシバシなぎ倒していこう。



⬆敵のスキをうまくついて、バットラングをたたきこめ！




⬆威力は弱いが、遠くまで飛ばせる。あまり近づきたくない相手にはこれでいこう。




⬆威力はフツウで、飛距離もフツウ。たいていのザコは一発で倒せるので、これで進むといいだろう。




⬆これしか飛ばないけれど、いちばんパワフルな威力をもつ。カタい敵にはこれだ。

### ▶バットモービル出動!!

左のバットマークのアイテムを取ればその回数だけ、スペシャル攻撃のバットモービルを選択できるぞ。



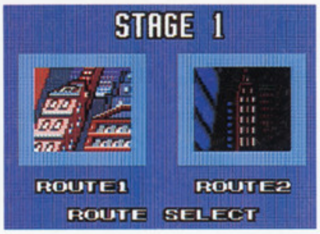


⬅このとおり、バットモービルがかけつけてくれるぞ。

# ゴッサムシティは危険がいっぱい!!

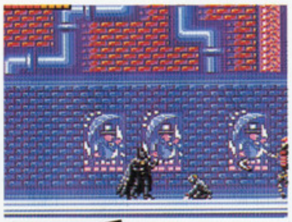
## ▶ルートを選べ!!

各ステージの始めに、2つのルートからどちらかを選択する。選んだルートによって、マップや出現する敵の種類がちがうんだ。




## ステージ 1

クリスマスでにぎわうゴッサムシティの市街地が舞台。雪の降る街で、悪の天才ペンギンの部下のピエロたちと戦うぞ。



⬆正義のヒーローには、盆も正月もクリスマスもないのだ。

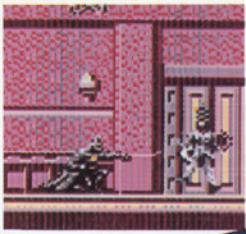


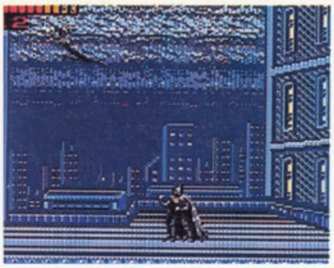
ファイアーッ!

⬅ボスはガソリンを飲んでは、いろいろなパターンで火を吹いてくる、大道芸人みたいなヤツ。

## ステージ 2

大きな建物の中では、動く歩道や、シャンデリアのトラップなど、いろいろなしかけがあるぞ。





⬆ビルからビルへ、身軽に飛びまわるので、目が回りそう。



熱いぜ!

⬅シャンデリアが落ちると、床は火の海に。スピアガンで脱出だ！



キャットウーマン登場!

バットマンと同じ黒のコスチュームに身をつつんだ、妖(あや)しい魅力をただよわせる悪のヒロイン。

⬆ムチでピシパシ。アブナイぞ！

## ステージ 3

このステージでは高層ビルの上での戦いになる。ザコも手強くなってくるぞ。



⬆マシンガンを連射してくるイヤな奴。



➡足場がせまいので、スピアガンを駆使して進め。



巨大なボスだ!!

⬆巨体でつっこんでくる、迫力のボス。

この先に待つものは?

## G.G CALENDAR

ますます勢いにノッているゲームギア。気になる新作情報も続々と発表されているぞ！ 今回の目玉は、なんといっても『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』でキマリだろう。そのほかにも、目のはなせないソフトがいっぱいそろっているぞ。キミのお目当てのゲームはどれかな？

| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 10月23日 | バンパイヤ | シムス | ACT | 4,500円 |
| 10月予定 | チャックロック | セガ | ACT | 3,500円 |
| 11月予定 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 | セガ | ACT | 未定 |
| 11月予定 | ベアナックル | セガ | ACT | 3,500円（予） |
| 12月予定 | ミッキーマウス2（仮称） | セガ | ACT | 3,800円（予） |
| 12月予定 | クニちゃんのゲーム天国2 | セガ | その他 | 3,500円（予） |
| 12月予定 | The GG忍II | セガ | ACT | 3,500円（予） |
| 未定 | レミングス | セガ | PZG | 未定 |
| 2月初旬 | サッカー（仮称） | シムス | SPT | 4,500円 |
| 3月中旬 | ゴルフ（仮称） | シムス | SPT | 4,500円 |

### ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

どうやらMD版とほぼ同時発売になりそうな『ソニック2』。今回は待望の画面写真を大公開。楽しそうな雰囲気がいっぱいだね。



⬅ハイスピードな爽快感がグーだ。






➡パートナーの存在も気になるね。



⬆こんな乗りものもあるらしい。

⬅水の中だって、平気でゴーゴー！



⬅発売が待ちどおしいぞ！

### ベアナックル




⬆人気ACTがGGに登場。



⬆2人のキャラをセレクトして戦うんだ！

### TheGG忍II



⬆あの『忍』が帰ってきた！

### レミングス



⬆ついにGGにも移植！

### クニちゃんのゲーム天国パート2




⬆4つのゲームが楽しめる。

### チャックロック



⬆マヌケな原始人がイカス。



# SUPER 新作情報 MEGA Plus メガプラス

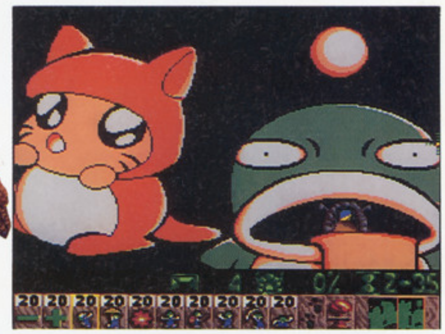
もっと新作情報を!! という声に応えて、今回は増ページでお送りします。気になる新作はあったかな？



かわいさあまって200面！

## レミングス

| PZG | サン電子／10月下旬発売／7,800円 | 8M |
| --- | --- | --- |



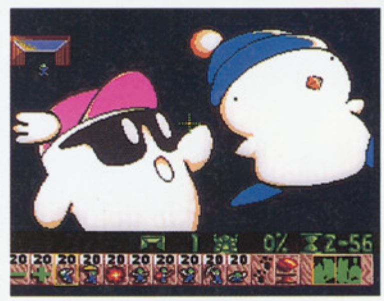
### 行っちゃダメなのに～

数が増え過ぎるとみんな揃って海に飛びこんでしまう不思議なネズミ、レミング。このかわいいレミングを1匹でも多く助けてあげて。

レミングは障害物にぶつからないかぎり、みんなで一方向に歩いて行っちゃう。その先が崖でも水でもおかまいなしに。そこで、レミングに道具を持たせたり、命令して出口まで導いてあげるんだ。ボヤボヤしてるとみんなで飛びこんじゃうから、早く的確に命令を出してあげなきゃね。



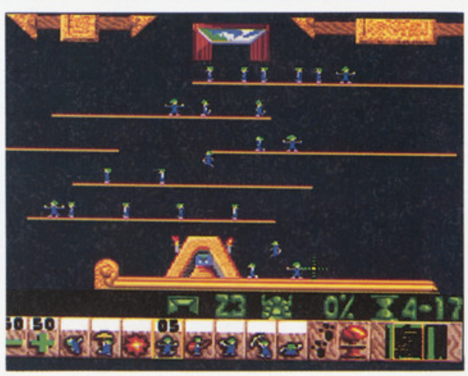
⬆どこ行くの？ この先は崖なんだよ！ みんなもついてっちゃダメだってば。



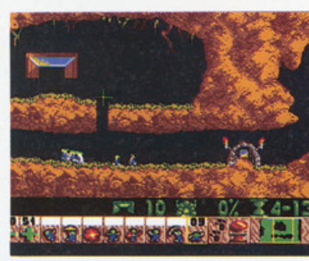
⬅おおっ！ 懐かしい「へべれけ」だ。へべの上を歩いていくの!?

### 出口へ…レミングスを救い出せ

レミングに出せる命令は8種類あって、それぞれのステージで使える命令や、回数が決まっているんだ。1匹に命令を出した後も、その他のレミングは歩いてることを忘れないでね。崖の前では後続のレミングをUターンさせるためにブロッカーになるように命令を出しておかないと、よそで階段をかけている最中にみんないなくなったなんてことになりかねないよ。最初のうちは、スタートしたらすぐにポーズをかけて出口までのルートをじっくり考えるようにしよう。全部で180のステージはやりごたえ十分だ。このほかに、2人同時プレイで助けたレミングの数で競う対戦用のステージが20用意されているんだ。相手の邪魔ばかりしてないでたくさんのレミングを救い出してネ。



⬆こんなふうにブロッカーを置けば、無駄に歩かなくていいから、短時間で出口まで歩いて行ってくれるよ。



➡この高さなら、穴を掘るだけで十分。



⬅フローター（傘）を使ってヒラヒラと。数は足りる？

  イラスト／宮須弥

英雄豪傑がリアルタイムの世界を駆けまわる！

# 天舞メガCDスペシャル

**SLG** ウルフ・チーム／12月発売予定／価格未定



## ターン制を廃したリアルタイム制がウリのSLG！

ターン制のSLGって、順番の早い方がなんか有利なような気がしてた。自分が攻めこむ前に向こうが攻めてきたり、他の国が攻め取っちゃったり……。でもこのゲームは、そんなことはまったく心配ないリアルタイムSLG。M-VIWSというまったく新しいシステムで、ゲームを進めていくのだ。舞台はおなじみ三国時代の中国。コンピュータと同じリアルタイムという条件のなかで、キミはどこまで勢力をのばせるか？



⬅これが普通の状態のマップ。ウインドウを使って情報集め！

## リアルタイムの画期的な情報表示手段"M-VIWS"とは？

画面から目を離さずに状況をつかまなければならないリアルタイムって、けっこうたいへん。国が増えればその悩みも増す。M-VIWSというのは、見たい国の動きをウインドウに呼び出して見ることができるシステムだ。しかもウインドウは何枚も呼び出せるから、複数の国を同時に監視することも可能。戦争などの大事な場面では、ウインドウのサイズを大きくしてじっくり命令することだってできるぞ。




⬅戦闘中は、大きなウインドウで見よう。




➡国が増えたら情報も増える。まだ序の口だ。




➡ウインドウが2枚。コマンドもここで使うのだ。




⬅多くのウインドウを利用して敵国を見るもよし。




➡情報は常にリアルタイム。目がチラチラしそうだけど、勝つために必死で情報を集めろ。

## 膨大なデータを底まで把握

大陸を統一するためには、数多くのデータを処理しなければならない。しかしその苦しみを乗り越えて敵を打ち破るのがSLGの楽しさだ。このゲームはデータも多く、一筋縄ではいかないぞ！




➡国の人口や、生産力などが表示される。内政がしっかりした国なら、軍隊への補給を心配することはないだろう。




⬅配下の武将のデータもしっかりおさえ、適材適所を心がけよう。武将の忠誠度が表示されないのが特徴だ。




➡各国の部隊の状況。弱いと敵が攻めてくる恐れが大きくなる。常に気を配るように。

### 天舞メガCDスペシャル 見どころがいっぱい!

斬新なシステムもももちろんだが、プレイヤーを楽しませる工夫はほかにもいっぱい。BGMやグラフィックにも、かなり力が入っているのだ。戦略を立てるのに疲れたら、音楽に耳をかたむけてみるのもいいぞ。

### 音楽はあの『135(イチサンゴ)』が担当

意欲的な活動を行っている「135」が、ゲームのBGMを担当。中国という個性的な国、激しい戦いをどう音楽で表現してくれるのか注目したいところだ。




### ビデオ「三国志 諸葛孔明」の画像取りこみも

中国史上最高の軍師と称される諸葛孔明。ゲームでは、彼の生涯を描いたビデオの画像を取りこんで、雰囲気を盛り上げてくれる。画面の中に再現された当時の中国は、見ておいて損はないと思うぞ。




⬆➡ビデオも見てほしい。



## それゆけ新米！
# 機動警察パトレイバー 98式起動せよ

AVG　マーバ／10月23日発売／7,800円　4M　B-U

## 特車二課でキミを待つ運命は…!?

### はじめての朝

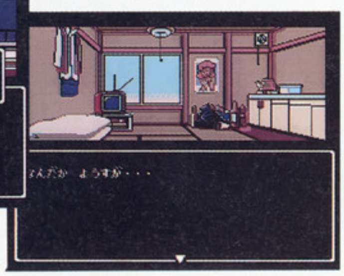


⬆新入りでーす。よろしくお願いしまーす。挨拶(あいさつ)まわりですか。おやすい御用で。

はれて機動警察の第二小隊に配属されたホヤホヤ新人、それがボク。とりあえず、挨拶(あいさつ)まわりにと……。どうも評判がよろしくない場所のような気がするものの、入ってしまったものはしょうがないか。とりあえずは今日は夜勤。人使い荒いなぁ、いきなりとは。え？　二課棟が占拠された？　なんでまたこんなところを狙うんだろ。え？　入ったばっかりで顔知られてないから動けって？　やっぱり辞めとけばよかったのかも。トホホ。

⬇宿直室のドアは封鎖されているし、いったい何がおきたんだ？





⬆辞めるならいまって、入ったばっかりなんですけどねぇ。でもどうして？

### 98式を起動せよ



⬆なにやってるんだって、これでも一生懸命やってんだよ。まったく。

ボク以外は軟禁状態で身動きが取れないとなると、もうパトレイバーを起動するしかないですね(当然ボクが…)。じゃあ、起動ディスケットをください。あ、全部没収されちゃったんですか。はいはい。探すんですね。でも、もうあたりは見張りでいっぱいなんですよ。まいるなぁ。

### 起動ディスケットはどこだ

ディスケットが篠原重工にあるらしいっていったとたんに行動に出てしまった二課の面々はボク以外捕まってしまったんです。え？　このグライダーで脱出するんですか。飛ぶんでしょうねぇ、これ。
「ぎゃ〜」
勘弁してくださいよ〜！



⬅八王子とは、ずいぶんと遠いところに行ってるんだな。



⬆こんなハンググライダーで飛べるのかなぁ。疑問だなぁ。それっ！



⬆脱出作戦は次々失敗。ダンジョンなんて大丈夫？　不安だなぁ。

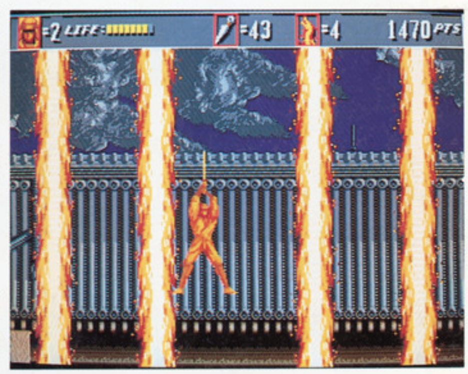
---

## ジョー・ムサシ再び…
# スーパー忍Ⅱ

ACT　セガ／12月11日発売／6,800円（予）　8M

## 華麗なアクションがよみがえる!!



⬆忍術もこのとおり。いざというときは、これに限るよね。

和風ハードボイルドともいうべきアクションゲームが帰ってきた。ビシッと決まるキャラクターの動き、忍術はそのままに、ジョー・ムサシの新たな挑戦だ。ソニックのスピード感よりも、敵との微妙な駆け引きを楽しみたいというアクション職人さんにはうってつけの１本になるだろう。今回は、壁によじ登るなどの動きの面にも改良が加えられ、より多くのバトルが楽しめるようになっているぞ。

確実に敵を倒していく必要があるから、最初は難しく思えるけど、先を急ぐようなことをせずに、じっくり取り組めば、初めての人でもたっぷり楽しめるはずだ。



⬆全方向への攻撃が可能になる回転投げ。確実にマスターしよう。



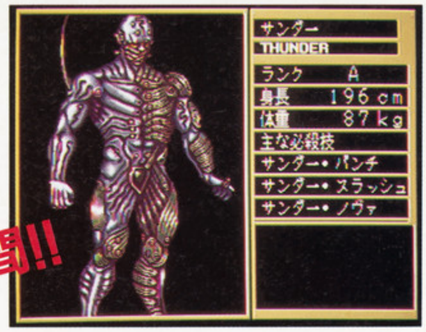
⬅スリムだから気がつきにくいけど、意外に大きなキャラなんだね。

戦え！ 改造人間サンダー

# Aランクサンダー

戦え!! 正義の改造人間!!

AVG | RIOT／'93年1月発売予定／7,400円




## 悪の秘密結社を叩きつぶすのだ

『魔法の少女シルキーリップ』のゲームシステムをさらにバージョンアップさせたアドベンチャーゲームが登場するぞ。主人公は秘密結社ブルズ・アイに改造された改造人間。日本国家の転覆(てんぷく)をはかるブルズ・アイの野望を打ち砕くため、〝サンダー〟に変身し戦いを繰り広げるのだ。より戦いを重視したゲームシステムにご期待あれ。

### 強敵！〝ブルズ・アイ〟の改造人間たち

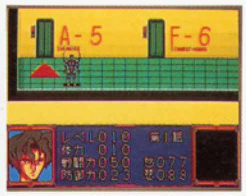





⬆会話モードはさらに充実していて、イベントクリアに関する情報も…。

⬇フィールドマップも細かく描かれていて、調べがいがありそうだ。




⬆必殺技も用意されてるのでますます戦闘がおもしろくなった。

### 主題歌を子門真人が熱唱

数々のTVアニメや特撮ヒーローモノの主題歌を熱唱してきた子門真人氏が、今回ゲームの主題歌に初挑戦。あのなつかしの声が聞けるとなると、これは見逃せないね。

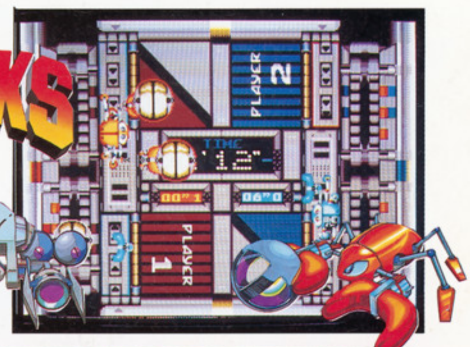


---

いま、ボールの奪い合いが熱い…

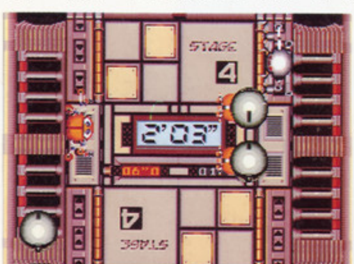
# ボールジャックス

SPG | ナムコ／11月発売予定／価格未定 | 2M




## 3分間の戦いにすべてをかけろ！

シンプルなシステムながら本気で熱くなっちゃうアクションゲーム。画面からもそのことがわかってもらえるかな。基本的なルールはというと、制限時間は3分。その間に相手のレールゾーンに流れているボールをひたすら奪い合うのだ。そして、3分が経過した時点で、自分側のボールが3個以上あれば勝ち。たったこれだけのことだが、自機がボールに当たって爆発したり、巧みなボールキャッチができたりと、すっごく楽しめちゃうぞ。




⬆1つのステージは最高3ラウンド。2ラウンド先取すれば次のステージに進めるぞ。

⬇4回ボールが当たると自機は大爆発！ 移動ゾーン中央にあるハッチに行けば修理してもらえる。



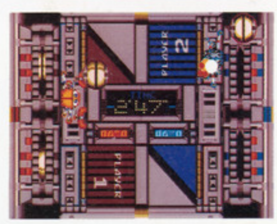




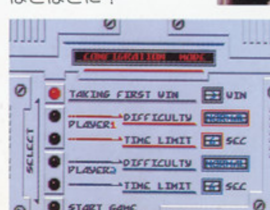
⬆最初の6ラウンドをクリアすると、ギャラクシーチャンピオンシップモードに進めるのだ。

### 対戦がアツイ!!

相手がコンピューターじゃなくて人間だからこそ、さらに燃える。もう相手を邪魔することしか考えなくなっちゃうのだ。でも初心者相手の邪魔プレイは、ほどほどに！



⬆ゲッ！ つかんだボールを外されてしまった。もう許して〜。




⬅オプションで変更すれば、ハンデ戦もOK。ほかも自由に変更できるぞ。

ロックオンの快感いまだ健在！

# アフターバーナーⅢ

**STG** CRI／11月20日発売／8,400円

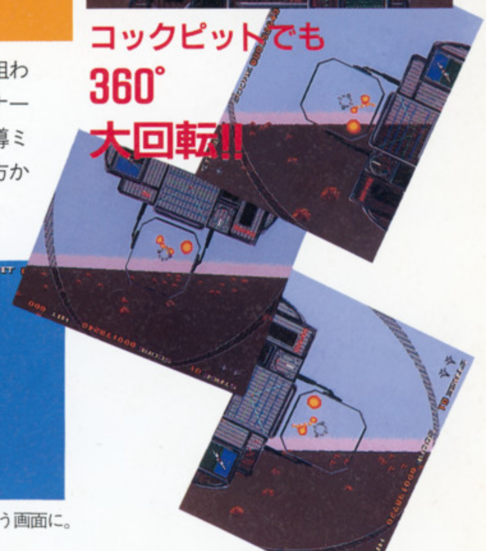


## 敵弾をかいくぐりミッションをクリアせよ!

３Ｄシューティングの名作がCDでカムバックする！　天と地がグルグル入れ替わる快感はそのまんまだ。今回の特徴は、画面に自機が表示されず、コックピットから見た視点になったこと。それでも後方からの敵に追いかけられているときは、『Ⅱ』のように自機が画面に現れるようになっている。

しかし、なつかしがってもいられない。敵に狙われているんだから、Ⓐボタンでアフターバーナーして追撃を振り切ってやろう。また今回は誘導ミサイルは無限に撃てるようになっている。前方から迫る敵機をかたっぱしから打ち落とせ！

健闘を祈る!!



コックピットでも360°大回転!!



⬆尾を引いて敵機にむかう誘導ミサイル。頼んだぞ！

⬇敵のミサイルが目の前に！　ここで生き延びなければ……。





⬆敵機が後ろに突くと、こういう画面に。アフターバーナーで振り切れ！

オーソドックスなシステムのRPG

# ヴァイ ～流星の鎧～

**RPG** シムス／発売日未定／価格未定



⬅ハイベルガー王子のパーティに加わる女の子ネーナ。第２章で仲間になる。

## ダーネック軍を倒すために立ち上がれ!!

このRPGは、幸福の絶頂から不幸のどん底に落とされた王子の物語。主人公のハイベルガー王子と最愛のエリュンティアとの結婚式の真っ最中に、ダーネック国の王子ジールがレヴィタイトという特殊な金属で作られたロボット兵器、ランドアーマーに乗って侵攻してたきのだ。おまけにジールは王女までさらっていった！　国の名誉を奪われ、そして愛する者まで奪われたハイベルガー王子の大冒険がいま始まる。はたして王子の運命は!?



⬆王も后もやられてしまった。生き残りの兵もいない。でもここでくじけてはダメだ！

⬇城の北にある洞窟では、魔法使いの弟子が仲間になるぞ。







⬅そして洞窟を抜けて、激しい戦いが待つフィールドへＧＯ！　まだ経験はないけど、力を合わせて戦えばきっと道が見えてくるはず。

⬆そしてこれが戦闘シーン。まだ開発中だけど、敵、味方ともに攻撃したりダメージを受けたりしたときのアクションは、カワイイ。



ダークなビジュアルにキミの心が吸いこまれる！

# サイキック・ディテクティブ・シリーズ Vol.3 AYA（アヤ）

**AVG** データウエスト／12月発売予定／価格未定




## サイキックアナリストの主人公が体験する不思議な出来事

人の心の中に入りこみ、心の病を治療したりその人の秘密を探ったりする特殊な能力を持った人間を、サイキックアナリストという。このゲームはそんな力を持った主人公が不思議な事件に巻きこまれるというAVG。友人から、「老人の胸に腫瘍（しゅよう）があるかどうか確認するだけで金になる」という仕事の依頼を受けたのがきっかけ。いったい誰がそんな仕事を友人に紹介したのか？　その老人とは誰なのか？　陰鬱（ノスタルジック）な雰囲気に満ちた画面の中で、事件は進行していく。CDの機能をフルに使ったグラフィックは最高だぞ。




⬅この友人が、簡単だが報酬の大きい仕事を紹介してくる。何か裏がある？




⬆依頼先の老人の館に勤める執事。悪意はなさそうだが……。

⬇これが問題の老人だ。腫瘍は確かにあったが、こんなことをする理由は？




キミの知識で全国を統一するのだ

# カプコンのクイズ殿様の野望

**ETC** シムス／12月4日発売／7,800円




## アーケードとはひと味違うクイズゲーム

アーケードで人気のあった国盗りクイズゲームがCDで登場。キミが戦国大名となって勢力を広げていくんだけど、敵国との戦闘がクイズになっているのだ。手強い国の大名が出すクイズは当然難易度が高い。しかし大名によってはクイズが三択になるなどの特殊能力もあるから恐れることはない。ノルマ数だけ正解すれば、晴れてその国はキミの物！　２人協力プレイ、対戦プレイもできるようになっているぞ。

➡隣にある国にしか攻めこめない。信長で始めたから、まずは斉藤義竜を攻めてみよう。そんなに手強い大名じゃないぞ。







⬅ここでハズすわけにはいかない！知識を総動員して答えるのだ！







⬅ときにはこんなイベントも登場するぞ。

⬅２人対戦は相手を負かすと領土が広がる。負けるわけにいかない！



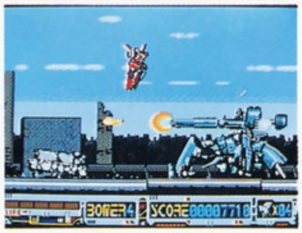

➡ノルマ数だけ正解すれば勝利となる。これで国が１つ増えたわけだが、逆に敵が攻めてくることもある。まだ気が抜けない！

## バーサスを操り敵を粉砕せよ!!
# デバステイター

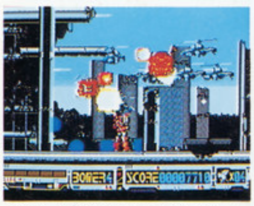
**ACT** ウルフ・チーム／'93年2月下旬発売／価格未定

### ロボットアクションの決定版!

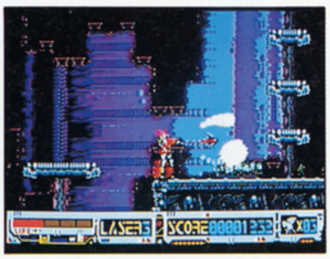
OVAとのメディアミックス企画が進行中の『デバステイター』。敵キャラにあたる〝デバステイター〟のデザインは、本誌でコラムを好評連載中の森木靖泰氏が担当。氏の個性的なデザインが、メガCDでどのように表現されるのかというのも楽しみの1つだ。森木ファンは要チェックのソフトだぞ!!



⬆ゲームは主人公メカ〝バーサス〟を操り、デバステイターを倒すのが目的。



⬆細かく描きこまれたグラフィックも見どころの1つだ。



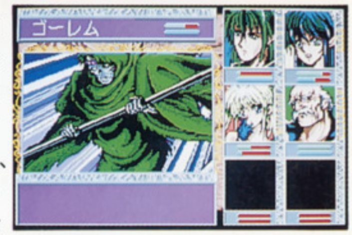
⬅強制スクロールのステージもあるぞ。

## 人気RPGシリーズがついに移植！
# アークスⅠⅡⅢ

**RPG** ウルフ・チーム／発売日未定／価格未定

### 3つの物語が1枚のCDに！

パソコンで大人気の『アークス』3部作が、1枚のCDになって登場だ。しかも単なる移植作ではなく、戦闘中のモンスターがアニメーションするのはもちろん、拡大縮小機能をふんだん使うなど、メガCDの機能を生かした作品になるらしいぞ。ファンにはたまらない1本になりそうだね。




⬆戦闘画面だ。ボスモンスターは、攻撃するときだけでなく、ダメージを受けたときや、死ぬときもそれぞれアニメーションする。



⬅『ⅡとⅢ』の主人公ピクト・A・ピヨント。



⬅彼女は、ピクトの仲間のスー・ニー。

## 中嶋は不滅だ！
# 中嶋悟監修 F1スーパーライセンス

**SPG** バリエ／12月発売予定／価格未定 8M

### 3Dの苦手な人にオススメ！

F3000、F3のチームを率いて活躍中の中嶋悟が監修の本格派レーシングゲームだ。画面は上から見下すもの。このタイプは、前後の車との競りあいが見やすいため、抜きつ抜かれつを楽しむにはうってつけだ。また、車全体の動きが3Dタイプに比べて見やすいから、初心者にもプレイしやすいんだ。



⬇ストレートの速度差も一目瞭然。速いときはうれしいけれど…。



⬆コーナーでは、後続車の動きが見やすく、対処しやすいのがうれしい。



## アーケードの迫力を再現!!
# キャプテンアメリカ・アンド・ジ・アベンジャーズ

**ACT** データイースト／発売日未定／価格未定 8M

### 戦え!! 正義の超人たち

すでにジェネシス版は完成しているそうなのだが、メガドラ版はそのまま移植にはならないとのこと。対戦モードやボーナスステージをつけて、ぜひ充実させてほしいもの。発売までしばらく待とう。



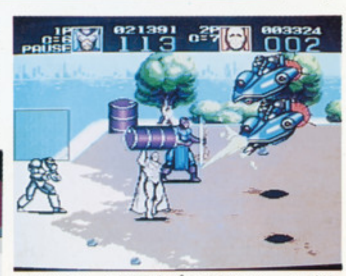
⬅4人の中から好きなキャラクターを選んでスタート！



⬅こいつはボスキャラだ。特殊攻撃に注意。




➡ジェネシス版なのでメッセージは英語。



⬆もちろん2人同時プレイもOK！ メガドラ版の発売を心して待て。

# NEW SOFT SCHEDULE

## 新作ソフトスケジュール

| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 形態 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 10/16 | チキチキボーイズ | セガ | R | ¥6,000(予) | ACT |
| 10/23 | 機動警察パトレイバー | マーバ | R・B | ¥7,800 | RPG |
| 10/23 | スーパーH.Q. | タイトー | R | ¥6,800 | SPG |
| 10/23 | BLACK HOLE ASSAULT | マイクロネット | C | ¥6,800 | ACT |
| 10/23 | ヴィクセン357 | メサイヤ | R・B | ¥8,800 | SLG |
| 10/30 | ランドストーカー～皇帝の財宝～ | セガ | R・B | ¥8,700(予) | RPG |
| 10/30 | クライング | セガ | R | ¥6,800 | STG |
| 10/30 | ホリーフィールド・ボクシング(仮) | セガ | R | ¥7,800 | SPG |
| 10/30 | プロ野球スーパーリーグCD | セガ | C | ¥7,800 | SPG |
| 10/下 | チェルノブ | データイースト | R | ¥5,800 | ACT |
| 10/下 | レミングス | サン電子 | R | ¥7,800 | PZG |
| 11/1 | エアーマネジメント 大空に賭ける | 光栄 | R・B | ¥11,800 | SLG |
| 11/8 | 三國志III | 光栄 | R・B | ¥14,800 | SLG |
| 11/13 | ぷよぷよ | セガ | R | ¥4,800(予) | PZG |
| 11/13 | タイムギャル | ウルフ・チーム | C | ¥7,800 | ETC |
| 11/20 | アフターバーナーIII | CSK総合研究所 | C | ¥8,400 | STG |
| 11/20 | 忍者外伝 | セガ | R | ¥6,800 | ACT |
| 11/24 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 | セガ | R | ¥6,800 | ACT |
| 11/27 | ジャンカーズ ハイ | シムス | R・B | ¥8,800 | SPG |
| 11/下 | サイドポケット | データイースト | R | ¥5,800 | ETC |
| 11/下 | パワーアスリート | KANEKO | R | ¥8,500 | ACT |
| 11/下 | ゆみみみっくす | ゲームアーツ | C | 未定 | AVG |
| 11/下 | ぎゅわんぶらあ自己中心派II | ゲームアーツ | C | ¥7,800 | ETC |
| 11/予 | ボールジャックス | ナムコ | R | 未定 | ACT |
| 11/予 | 電忍アレスタ | コンパイル | C | ¥6,800 | STG |
| 11/予 | ダーク・ウィザード 蘇りし闇の魔導士 | セガ | C | ¥6,800 | RPG |
| 11/予 | Aランクサンダー | RIOT | C | ¥7,400 | AVG |
| 11/予 | 魔天の創滅 | 講談社総研 | R・B | ¥8,900 | RPG |
| 12/4 | カプコンのクイズ殿様の野望 | シムス | C | ¥7,800 | ETC |
| 12/4 | ランパート | テンゲン | R | ¥6,800 | SLG |
| 12/11 | G-LOC | セガ | R | ¥6,800 | STG |
| 12/11 | スーパー忍2 | セガ | R | ¥6,800 | ACT |
| 12/18 | R.B.I-4 ベースボール | テンゲン | R | ¥7,800 | SPG |
| 12/18 | マジンサーガ | セガ | R | ¥6,800(予) | ACT |
| 12/18 | アイラブミッキー&ドナルド"ふしぎなマジックボックス" | セガ | R | ¥6,800 | ACT |
| 12/25 | T.M.N.T. | コナミ | R | ¥6,800 | ACT |
| 12/下 | ザ・キックボクシング | マイクロワールド | R | 未定 | SPG |
| 12/予 | ロードブラスター | ウルフ・チーム | C | 未定 | ETC |
| 12/予 | ファイナルファイト CD | セガ | C | 未定 | ACT |
| 12/予 | ポップンランド | シュールド・ウェーブ | C | 未定 | ACT |
| 12/予 | 天舞メガCDスペシャル | ウルフ・チーム | C | 未定 | SLG |
| 12/予 | メガロマニア | CSK総合研究所 | R | 未定 | SLG |
| 12/予 | 聖魔伝説3×3EYES | セガ | C | 未定 | RPG |
| 12/予 | ノスタルジアII | シュールド・ウェーブ | C | 未定 | AVG |
| 12/予 | サイキック・ディテクティブ・シリーズVOL.3 AYA | データウエスト | C | 未定 | AVG |
| 12/予 | パチンコクーニャン | ソフトビジョン | R | 未定 | ETC |
| 12/予 | 中嶋悟監修F-1スーパーライセンス | バリエ | R | 未定 | SPG |
| 1/14 | ベア・ナックルII～死闘への鎮魂歌～ | セガ | R | 未定 | ACT |
| 1/予 | アネット再び | ウルフ・チーム | C | 未定 | ACT |
| 1/予 | ヨーロッパ戦線 | 光栄 | R | 未定 | SLG |
| 2/予 | 銀河鉄道999 | RIOT | C | ¥7,800 | AVG |
| 2/予 | スイッチ | セガ | C | 未定 | AVG |
| 3/下 | デバステイター | ウルフ・チーム | C | 未定 | ACT |
| 3/下 | 魔神転生(仮) | シムス | R | ¥7,800 | ACT |
| 3/予 | ウィング・コマンダー | セガ | C | 未定 | SLG |
| 3/予 | 騎士伝説(仮) | 講談社総研 | R・B | 未定 | SLG |
| 3/予 | ゴールデンアックスIII | セガ | ? | 未定 | ACT |
| 3/予 | サイボーグ009 | RIOT | C | ¥7,800 | ACT |
| 93/夏 | シスター ソニック | セガ・ファルコム | C | 未定 | RPG |
| 93/夏 | スーパーブランディッシュ | セガ・ファルコム | C | 未定 | RPG |
| 93/夏 | スーパー大戦略3SCD | セガ・ファルコム | C | 未定 | SLG |
| 93/秋 | ハイパーロードモナーク | セガ・ファルコム | C | 未定 | SLG |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| R | ロムカートリッジ | ACT | アクション | SLG | シミュレーション |
| C | CDロム | AVG | アドベンチャー | SPG | スポーツ |
| B | バックアップ対応 | PZG | パズル | STG | シューティング |
| | | RPG | ロールプレイング | ETC | その他 |

### ▶発売日未定のソフト

| ソフト名 | メーカー名 | 形態 | ジャンル |
|---|---|---|---|
| 沈黙の艦隊 | セガ | R・B | SLG |
| ニンジャウォーリアーズ | タイトー | C | ACT |
| キャプテンアメリカ アンド ジ アベンジャーズ | データイースト | ? | ACT |
| 新・覇邪の封印 | 工画堂スタジオ | C | RPG |
| ヴァイ～流星の鎧～ | シムス | C | RPG |
| シュヴァルツシルトMD | 工画堂スタジオ | C | SLG |
| アークスI II III | ウルフ・チーム | C | RPG |
| スティールタロンズ | テンゲン | R | STG |
| ロードライアット | テンゲン | R | SPG |
| 笑ゥせえるすまん | セガ | C | ETC |
| ガントレット | テンゲン | R | ACT |
| テラフォーミング | パック・イン・ビデオ | C | STG |
| シムアース | セガ | C | SLG |
| THE IIIRD WORLD WAR | マイクロネット | C | SLG |
| 大封神伝 | ビクター音産 | C | RPG |
| スラップファイトMD | 東亜プラン | R | STG |
| F-1コンストラクター | セガ | ? | SLG |
| パワードリフト | 電波新聞社 | C | SPG |
| アルテイン | トレコ | R | STG |
| ワールドラリー | ビスコ | C | SPG |
| ナイトストライカー | タイトー | C | STG |
| ラングリッサーII | メサイヤ | R | SLG |
| アルスラーン戦記 | ヒューマン | C | RPG |
| CAL.50(キャリバー・フィフティー) | ビスコ | R | STG |
| ロードス島戦記 | セガ | C | RPG |
| ドリフトアウト | ビスコ | C | SPG |
| メリーゴーランド 第4のユニット | データウエスト | C | AVG |
| ブギ・ウギ・ボーリング(仮) | ビスコ | ? | SPG |
| スーパーシルフィード(仮) | ゲームアーツ | C | STG |
| ファンタシースターIV | セガ | R | RPG |
| チャック ロック | セガ | R | ACT |
| バットマン・リターンズ | セガ | R | ACT |
| ジョー・モンタナIII(仮) | セガ | R | SPG |
| タズマニア | セガ | R | ACT |
| クラスティーズ ファン ハウス(仮) | セガ | R | ACT |
| ザ シンプソンズVS:ザ スペースミュータンツ | セガ | R | ACT |
| マイト&マジックIII | CSK総合研究所 | C | RPG |
| テキ・パキ | 東亜プラン | R | PZG |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグCD | セガ | C | ACT |
| イース・マスク オブ ザ サン(YsIV) | セガ・ファルコム | C | RPG |
| シャイニング・フォースII | セガ | R | RPG |

# セガ・ファルコム、新作５タイトルを発表!!

## 長き沈黙を破りついに表舞台へ!

パソコンゲーム界の雄である日本ファルコムと、ご存じセガが共同出資して作った新しいソフトハウス、セガ・ファルコム。昨年の７月17日に会社は設立されていたものの、いままで具体的なタイトルは一切オープンにされていなかった。だがついに、５タイトル（それも話題作ばかり！）を発表したのだ!!

## その１ シスター　ソニック（仮）［ぽっぷるメイルSCD改］

ソニックファミリーの姐(あね)さんが大活躍するというアクションRPGが、セガ・ファルコムの記念すべき第１作となりそうなんだ。その名も『シスター　ソニック』。ちなみにタイトルわきに書いてある『ぽっぷるメイルＳＣＤ』とはこのゲームの元の名前で、パソコンで好評を博した『ぽっぷるメイル』のSEGA-CD版って意味。パソコン版の主人公だったメイルの代わりに活躍するみたいだね。

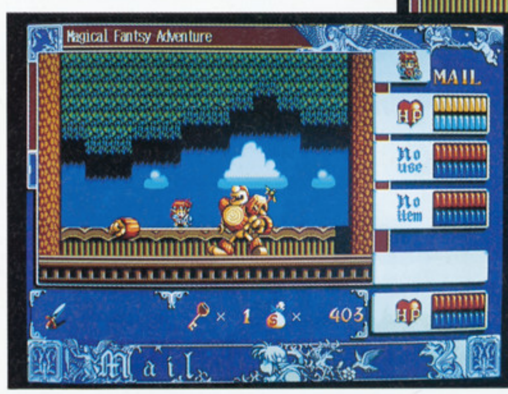
気になる発売日は、来年の夏になりそう。いまから楽しみ。



⬆左にいる女の子が、パソコン版の主人公であるメイルだ。

⬇『ぽっぷるメイル』は横スクロールのアクションＲＰＧ。『ソーサリアン』(これも日本ファルコムの作品）に似ているけどアクション性はこちらの方が高いのだ。デカキャラももちろん登場する。



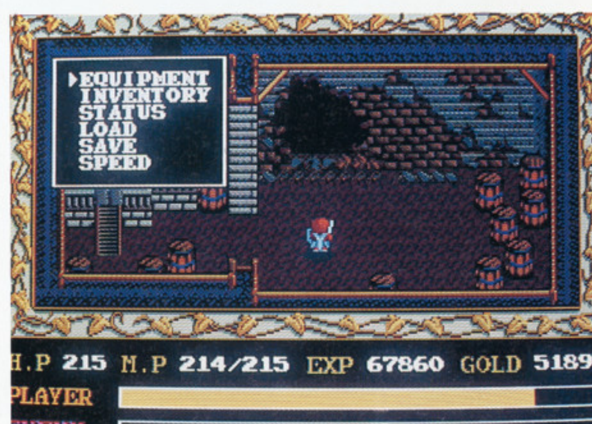

⬆『シスター　ソニック』は、パソコン版にアレンジを加えたものになるらしい。となれば、ＣＤロムならではの演出（絵や音）も期待できそうだよね！　※写真はすべてパソコン版のものです。

## その２ イース・マスク オブ ザ サン［Ys Ⅳ］（仮）

『イース』といえばアクションＲＰＧの代名詞ともいえるゲーム。このシリーズは現在『Ⅲ』まで発表されているけど、その続編がメガドライブに登場することになったのだ！　ただ、一口に『イース』といっても、システムは『Ⅰ』、『Ⅱ』と『Ⅲ』とでは大きく異なっている。『Ⅰ』、『Ⅱ』が上から見下ろすタイプだったのに対し、『Ⅲ』は真横から見たタイプだったんだ。気になる『Ⅳ』のシステムはというと、前者のタイプ。とくに好評だった『Ⅱ』のシステムを、さらに発展させたものになるんだって。う～ん、これは楽しみだね！　なお、ＰＣエンジンでも『Ⅳ』が作られているけど、まったく同じ物になるわけではないとのこと。両方を遊び比べるのもおもしろそうだね。発売日は未定。



⬆メガドライブ版『ワンダラーズ フロム イース』。
『Ⅳ』の主人公も、もちろんアドルだぞ！

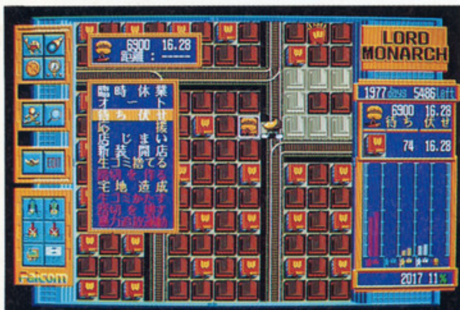



⬆ＰＣエンジンの『イースⅠ・Ⅱ』。書き下ろしグラフィックがいくつもあったり、新たにＢＧＭが撮り直されたりと、ＣＤロムの特性を活かし大ヒットした。

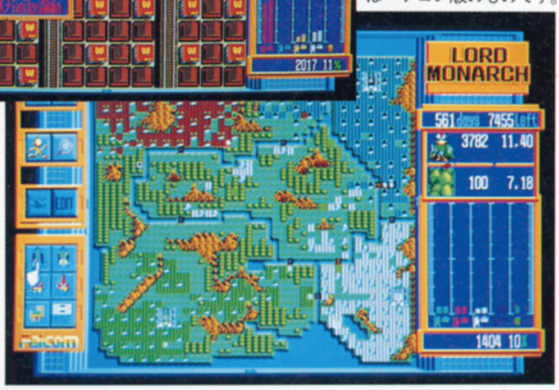
## その3 ハイパーロードモナーク（仮）

もとになったのは『ロードモナーク』というパソコンＳＬＧ。日本ファルコム10周年記念作品でもある、かなり力の入った、オリジナリティあふれるゲームなのだ。もっとも万人から愛されている日本ファルコムの作品だけに、「筋金入りのＳＬＧゲーマーじゃないと楽しめない」なんてことはないので安心してね！　ゲーム内容を一言でいうと「陣取り合戦」。面ごとに設定はちがうけど、そのなかには「ハンバーガーショップ、タコ焼き屋、寿司屋、天津甘栗屋による縄張り争い」なんてイロモノ面(!?)まで多数用意されているのだ(笑)。

来年の秋ごろに発売される予定なのでしっかりチェック。




⬅頭を使いＣＯＭとの戦いに勝利せよ！　※写真はパソコン版のものです。




➡操作は簡単だけど、奥はかなり深い。初心者から上級者までハマっちゃうこと請け合いなのだ！

## その4 スーパーブランディッシュ（仮）

『ブランディッシュ』は『イース』シリーズとも『ぽっぷるメイル』ともまったく異なったシステムを持つアクションＲＰＧなんだ。写真を見てもらえばわかるように、主人公のグラフィックからしてリアルで雰囲気がちがうでしょ？　すごくリアリティのあるゲームだから、実際にプレイヤーが体験しているような気になれちゃうんだよね。はたしてキミは、あちこちにしかけられてるトラップや謎を解き明かし、無事ダンジョンから脱出することができるかな？　発売は来年の夏の予定。

⬇ＭＤ版はＣＤで登場。※写真はパソコン版のものです。





⬆ダンジョンにはさまざまなトラップがしかけられている。

### マウス登場も!?

『ロードモナーク』も『ブランディッシュ』も、パソコン版ではマウスを使うことで快適にプレイすることができたんだ。それだけにＭＤ版でもマウスで操作したいよね。ＭＤ用マウスを発売して欲しいなぁ。



⬆これはスーファミのマウス。対応ソフトも続々と登場予定。

## その5 スーパー大戦略3　SCD（仮）

多くのファンを、寝不足にしてしまったという本格派ＳＬＧ、『大戦略』シリーズ。メガドライブでも『スーパー大戦略』、『アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦－』という２タイトルがセガから発売されているのは、みなさんもご存じのとおり。そんな人気シリーズの最新作が驚くべきことにセガ・ファルコムから登場することになったんだ！　メディアは大容量をほこるＣＤロム。実写を取りこんでビシバシとアニメさせるってことなので、迫力満点のバトルシーンが展開されそうだね。

来年の夏に発売される予定だ。



⬆この「アドバンスド」では第２次世界大戦を扱っていたけど、『３』は『スーパー』と同じ現代戦だ。




⬅戦車に空爆をしかけるシーン。戦闘の結果はアニメで描かれる。

⬇データはこんなに細かい。※写真はすべて『アドバンスド』です。



# 最終版 新作情報

## 工画堂スタジオ

工画堂スタジオのメガＣＤ参入第１段、『シュヴァルツシルトＭＤ』が、ようやく発売された。ゲーム内容は、すでに発売されているＰＣエンジン版をベースにアレンジが加えられるらしい。発売日、価格などは未定。くわしい情報は次号以降で。




➡パソコン版は、すでに『Ⅲ』まで出ている人気シリーズだ。




➡覚えるまではちょっとたいへんだけど、一度覚えちゃうと、ハマルぞ！



➡これはオープニング。今回紹介した画面はすべてメガＣＤ版のもの。ゲーム内容だけでなくグラフィックにも期待しよう。

## 光　　栄

来年の光栄第１弾は、第二次大戦がベースのＳＬＧ『ヨーロッパ戦線』。１月の発売をめざして、開発は順調に進んでいるとのこと。どうやら来年は今年以上のタイトル数が発売されそうだ。もちろん、メガＣＤへの参入も期待できそうだぞ。

## 「ゲーム図書館」休館のお知らせ

約２年間続いてきた「ゲーム図書館」が、残念なことに来年の３月１日から休館となることが決まった。ゲームマシンとしては初の〝遊べる〟通信システムだっただけに、とっても残念。バージョンアップしての再登場に期待しよう。

現在会員として登録しているユーザーには、９月以降の会費の返却や無償開放など、いくつかの特典があるそうなので、下記まで問い合わせてみてほしい。

(株)セガ エンタープライゼス　ゲーム図書館事務局

フリーダイヤル　0120-104439

（ゲーム図書館サポートセンター）

**㊖メガドライブ第３号は12月上旬発売!!**

---

# FROM EDITORS ROOM

カラオケで「エイトマン」（克美茂歌！）が歌えて、すごく気持ちよかった。「銀河鉄道999」「サイボーグ009」までゲーム化しちゃうんだから、RIOTさん、ぜひ、もう一歩踏みこんでくださいな。(後)

『ランドストーカー』にドップリとハマってしまった。RPGファンだけでなく、アクションファンにも思いきり楽しめる傑作だ（と思う。買ってソンはない！）。付録片手に、いい冒険を！　(坂)

『ブラックホールアサルト』のゲーム大会で優勝した窪田です。おかげで豪華商品を手にすることができました。マイクロネットさん、来年もやりましょうね!!　(窪)

最近、プロとしての自覚がない雑誌を目の当たりにして、怒るどころか悲しくなってしまった。何のためにオレはあんな雑誌を研究して、分析して……もっとプロらしい所で勝負して下さい。(羽)

２号めを作るにあたって、いままで経験できなかったことが経験できて感謝感激。その最たるものはダンボールを敷いての仮眠。あの寝心地の良さは体験した者にしかわからない。む、むなしい。(岩)

私のアパートはボロイ。数百匹の羽虫が大量発生した、これはまあ良い。ゴキブリやアリが寝所を占領した、これも許そう。ただ、夜中にヒゲの生えたホ乳類がアミ戸にタックルしてくるのはヤダ。

前号でもうちょっと軽い『お荷物』になりたいって書いたけど、失敗続きで逆に「重く」なってしまってる。そのかわり、編集後記のネタは、失敗談で不自由しそーにない。よろこんでいいの？(山)

## ◆お便りのあて先◆

〒162東京都新宿区新小川町１-14　NAOビル
㊖メガドライブ編集部「○○係」

## ライター大募集！

㊖メガドライブでは、ゲーム記事ライターを大大大募集中!!　18歳以上（高校生は不可）で都内近郊に住んでいて、ゲームが好きで、ライターになりたい諸君は、すぐに応募するよーに。
①簡単な履歴書　②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封して「㊖メガドライブ・ライターで稼ぐゾ」係まで！


## STAFF

[Chief editor]後藤靖彦　[Senior editor]坂田純　[Editors]窪田剛・岩沢雅之・千木良慎二・丸山幹夫・松崎啓太郎・梅田格　[Contributing editors]羽岡義晴・ジャングル ファクトリー・三ツ木太平　[Writers]佐藤光伸・梅田浩二・清水拓・坂本正吾・佐藤裕志・西川潤・藤井大輔・本内新太郎・増村双葉・田島勝・中嶋昭歩・岡田直子・中村泰宏・藤原保・堀慎二郎 [Designers]アイル企画・サーティーツー・沢田昭彦・クロップハウス・高野睦子・庄司淳子・DNA・ホットスペース・グァバモリオカ[Photographers]林久平・倉部和彦・笹原修一

㊖PCエンジン11月号増刊
マル勝メガドライブ　Vol. 2
1992年11月10日　定価650円（本体631円）雑誌コード13576-11
発行人／佐藤辰男
編集人／後藤靖彦
発行所／角川書店
住所／〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-5228-1741　（販売部）03-3817-8523（広告部）03-3817-8425
印刷所／共同印刷



ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承ください。


MEGA CD
時空少女レイカがメガCDでタイム・ワープ!
時を翔ける美少女バーチャル・アニメ・アドベンチャー
■タイムマシン強奪犯ルーダを追って過去・未来■時の狭間に仕掛けられた罠をタイム・ストップで切り抜けろ!■多数の分岐がレイカの運命を左右するマルチ・ストーリー■ディフォルメ・キャラにカワイク瞬転、ノンストップ・フルアニメ10,000枚
TIME GAL
ータイム ギャルー
©WOLF TEAM 1992,LICENSED BY TAITO CORP.
LDゲーム・シリーズ 第2弾
11月13日発売!!
天舞 メガCDスペシャル
大作せまる!
WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F
ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセスTEL03(5394)5565




セガの誇るハイテク・エンターテイメントのすべてが、ここにある。
人気のゲームや未発表ゲームの数々が無料体験できちゃうセガワールドだ！

セガの最新ハイテクエンターテイメントがここに結集。レースゲームの革命児「バーチャ レーシング」をはじめ、見た事もないゲームの未来形をたっぷり体験できる1日だ。シリーズ第2弾でさらにパワーアップした、年末超話題作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」、期待度200％のメガCDソフト「聖魔伝説3×3EYES（サザンアイズ）」などの、ここでしか楽しめないとっておきのコーナーや、最新、未発表のメガドライブ＆メガCDソフトが、ドドーンと勢ぞろいして君を待っているぞ！ また、バーチャ レーシングで激突バトルの「遊星セガグランプリ」や、人気の「UFOキャッチャー選手権大会」で腕だめし。豪華賞品大放出プレゼントの大抽選会などなど、見逃せないイベントが盛り沢山の「遊星セガワールド」で、セガの底ヂカラを見てくれ！！


バーチャ レーシング

**ポストへ急げ！「遊星セガワールド」入場券プレゼント！**

官製ハガキに、住所、氏名、年令、電話番号を明記のうえ、下記まで応募してください。抽選で10,000名様を「遊星セガワールド」にご招待いたします。1枚の入場券で2名様までご入場いただけます。

- 応募先/〒104-91 東京都中央区京橋局私書箱11号「遊星セガワールド」事務局 C係
- 発表/入場券の発送をもって代えさせていただきます。尚、発送は11月中旬より。
- 旅費・交通費は各自のご負担とさせていただきます。
- お問い合わせ/「遊星セガワールド」事務局 TEL 03-3563-8683


©SEGA

**1992.12.6（日） 東京 両国国技館**

高橋由美子もやってくる。



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒140 東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業部
電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

勝PCエンジン 11月号増刊 勝メガドライブ vol.2
1992年11月10日発行 第4巻第13号通巻49号
発行所 角川書店 発行人 佐藤辰男 編集人 後藤靖彦
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(3817)8523 編集部☎03(5228)1741
定価650円(本体631円)
T1013576110652

共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌コード13576-11